AMIGA N° 7

COMMODORE REVUE

SPECIAL GUIDE DE L'ENVIRONNEMENT AMIGA

VIDEOSCAPE : ENTREZ DANS LA TROISIEME DIMENSION
DOSSIER ANIMATION, DE L'IMAGE AU MOUVEMENT...
944 TURBO CUP, A VOUS LA VICTOIRE !

704 FB , 202 FL ; 8,95 CAD
M 2483 - 7 - 28,00 F
3792483028004 00070

SOMMAIRE



Dessin de couverture réalisé par Claude Andreotto sur Amiga avec Deluxe Paint II.

Commodore Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L. - 1 bis, rue de Paradis, 75010 Paris - Tél. (1) 42.46.92.90. Directeur de la publication : Jean-Yves Primas - Rédaction : Rédacteur en chef : Georges Brize - Secrétaire de rédaction : Françoise Fontaine - Couverture : Claude Andreotto. Ont collaboré : Laure Elhardy, Al Candre, Bernard Sarrat, Michaël Moi, Les Gourous, Larry Trick, Yann Halbran. Mascotte officielle : Chanel (Bouledogue français). Fabrication : Conception générale : José Torres - Conception maquette : Alain Seyer. Photocomposition : Compogram, 75010 Paris. Photogravure : Chromovision Graphique, 94 Vitry. Impression : La Haye-les-Mureaux, 78, Les Mureaux. Publicité : au support. Tél. (1) 42.47.12.16. Diffusion N.M.P.P. Dépôt légal : 4e trimestre 1988.
Commission paritaire : en cours. Tirage de ce numéro : 35 000 ex.
Commodore Revue décline toute responsabilité quant à la teneur des articles publiés, qui n'engage que leurs auteurs. C64, C128 et Amiga sont des marques déposées par Commodore International. Commodore Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

PERFECT SOUND

PARCE QUE.

PERFECT SOUND

SunRize Industries

MICROSEARCH

PARCE QUE sans lui vous ne pourriez pas entendre Mamie hurler sur 9 octaves !

Parce qu'il permet l'enregistrement et la restitution de n'importe quelle source sonore, (vraiment n'importe laquelle) walkman, Compact Disc, radio, (Mémé), etc.

Parce qu'il est stéréo, et que votre Amiga est stéréo. Ce serait dommage de ne pas avoir la stéréo sur votre Amiga, d'autant que vous avez probablement deux oreilles.

Parce que Perfect Sound ce n'est pas qu'un module de digitalisation stéréo, c'est aussi un *manuel* et un *logiciel* en *français*.

Parce que le sus-dit logiciel peut aussi sauvegarder les sons conformément au format IFF (format standard utilisé par la quasi-totalité des logiciels Amiga). Vous pourrez ainsi les utiliser comme instruments avec tous les logiciels musicaux utilisant ce format, ou bien comme banque de sons pour vos applications personnelles (sonorisations de jeux, de démos, etc.).

Parce que Perfect Sound vous offre tous les talents, que l'Amiga a du génie et que le génie n'est rien sans talent.

Parce que Perfect Sound ne coûte que 895 F TTC (prix public conseillé).

PERFECT SOUND

Echantillonneur digital sonore stereo pour Amiga 500 / 2000 et Amiga 1000

- Logiciel et manuel en Français
- Connectique 2 prises Cinch pour l entree stereo Prise / femelle pour A 1000, prise / mâle pour A 500 / A 2000
- Reglage du gain en entree 2 potentiometres pour le modele 1000 1 pour le modele 500 / 2000
- Boîtier metallique de taille compacte modele 1000 12,7 * 6 * 1,6 cm modele 500 / 2000 7,3 * 5,7 * 2,5 cm
- Frequence d echantillonnage maximale 28867 ech / sec
- Echantillonage sur 8 bits
- Les caracteristiques sont donnees à titre indicatif et susceptibles de changements sans préavis
- Modele presente A 1000

PERFECT SOUND : ***LES MAMIES NE LUI DISENT PAS MERCI !***

Perfect Sound est distribué en France par



CIS 571, cours de la Libération
33400 TALENCE - Tél. 56 37 43 78
FAX 56 04 08 95

INFOLOG - 41, boulevard Baille - 13006 Marseille
MICRO COMPUTER DIFFUSION
ZI des Arbletiers - 25400 Audincourt
CIS - 571, cours de la Liberation - 33400 Talence
TECSOFT - 18 rue du Pont-des-Morts - 57000 Metz
DIGIT CENTER - Centre commercial V2
59650 Villeneuve-d'Ascq
MICROVISION - 18, rue Jean-Bart - 64200 Biarritz
ZIOMM - 1, rue Deserte - 67000 Strasbourg
CLEMENT INFORMATIQUE - 216, rue de Crequi
69003 Lyon
EPSILON COMPUTER
67 bis, avenue Aristide-Briand - 70000 Vesoul
SAGEST INFORMATIQUE
18, rue Leandre-Vaillat - 74100 Annemasse
M A D - 42 rue Lamartine - 75009 Paris
A M I E - 11, boulevard Voltaire - 75011 Paris
PERFECT SOUND est disponible dans les FNAC

fnac

JOYEUX NOEL

D'aucuns diront que nous nous y prenons un peu tôt... Mais il suffit de voir la ruée vers le jouet qui a lieu en ce moment, pour se rendre compte que l'on est déjà de plein pied dans le vif du sujet. Noël est une période faste pour tous ceux qui vivent d'un quelconque commerce et nous pouvions espérer voir fleurir de ci de là, chez l'un ou l'autre des revendeurs côtés, une animation, voire une grosse opération promotionnelle. Malheureusement, le « cadeau » n'est pas de rigueur dans un monde où la nécessité fait souvent loi... Alors, sachez-le, il ne faudra pas encore espérer trouver d'Amiga 2000 à moitié prix à Noël ! Néanmoins, si vous êtes acheteur et que vous disposez d'un peu de temps devant vous, n'hésitez pas à faire jouer la carte de la concurrence, en visitant un maximum de points de vente... Prix élevé ne veut pas dire qualité ou fiabilité. Prenez garde aux services proposés après l'achat de votre machine ; renseignez-vous surtout sur l'aspect S.A.V. (on ne sait jamais) et si possible, efforcez-vous d'obtenir une trace écrite de ce que nous désignerons sous le terme de « baratin de vendeur »... Rassurez-vous, il existe quantité de boutiques compétentes et sérieuses qu'il suffit de découvrir au fil des pages .

Alors bonne chasse et une fois de plus, joyeux noël.

Georges Brize

EDITORIAL

Ce numéro comporte un encart non folioté « Le guide de l'Environnement AMIGA », entre la page 38 et la page 39

SPECIAL INFO

COMMODORE REVUE N° 7
Tirage 35 000 exemplaires
Diffusion : 28 000 NMPP
3 500 pays francophones
Abonnements 2 280 au 1er novembre 1988
Date de parution du prochain numéro : janvier, sortie fin décembre.

LISTE DES ANNONCEURS :



De la gauche vers la droite : Serge Letendre, Bruno Bonnel (P.D.G. Infogrames) et Regis Loisel.

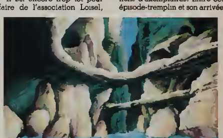
LA RENCONTRE

Infogrames n'en est pas à sa première expérience en matière d'adaptation de bandes dessinées. Cependant, il semble qu'après les quelques essais malheureux des Passagers du Vent ou autres Bob Morane — fort bien réalisés graphiquement mais décevants du point de vue jeu — la société lyonnaise veuille donner un grand coup pour reconquérir une place de leader qui lui avait, par conséquent, peu à peu échappée.

Il est encore trop tôt pour faire de l'association Loisel, Letendre et Infogrames, le contrat micro du siècle... néanmoins le peu que nous avons pu en découvrir laisse présager d'un véritable événement tant graphique que ludique... Reste à savoir si nos confrères et nous-mêmes, ne tombons pas une nouvelle fois dans le piège « Passagers du Vent... » Rassurez-vous, comme le dit l'adage « chat échaudé craint l'eau froide » nous ferons tout pour vous aiguiller au mieux. En attendant, rincez-vous l'œil, voire les deux, en savourant les premières images de « La Quête de l'Oiseau du Temps »... sur ST.

En dehors du logiciel proprement dit et pour parachever un lancement médiatique qui paraît prometteur, Infogrames ne recule devant rien. En effet, conjointement à la sortie du jeu, vous pourrez également découvrir « La Quête de l'Oiseau du Temps » chez votre disquaire. Comme à l'accoutumée chez Infogrames, c'est notre ami Charles Callet qui s'est chargé de la réalisation musicale. Au cas peu probable où ce nom vous serait encore inconnu, ouvrons une page d'histoire... Charles Callet, musicien corps et âme, entame sa carrière de compositeur en 1976 — avant même que le micro informatique familiale ne pousse ses premiers vagissements — avec un véritable « tube » écrit pour Eve Brenner : « Le matin sur la rivière » qui sera vendu à plusieurs millions d'exemplaires. Entre cet épisode-tremplin et son arrivée dans le microcosme informatique, Charles Callet passe par de multiples expériences telles que la publicité, les arrangements orchestraux de stars du moment, ou encore les génériques d'émissions radio et TV.

Bref, en un mot comme en cent, Charles Callet est un Musicien avec un grand « M », comme on aime les savoir de ce côté de la manche...

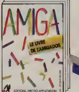


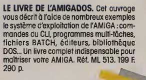


SAVOIR ET MAITRISER...

L'AMIGA : une machine formidable... Pour profiter au mieux de son environnement spécifique des bases solides sont indispensables. Pour les acquérir : la collection AMIGA de MICRO APPLICATION. Un ensemble de livres unique en France écrits par les meilleurs spécialistes internationaux et traitant chaque domaine en profondeur.

LE LIVRE DE L'AMIGADOS. Cet ouvrage vous décrit à l'aide de nombreux exemples le système d'exploitation de l'AMIGA : commandes du CLI, programmes multi-tâches, fichiers BATCH, éditeurs, bibliothèque DOS... Un livre complet indispensable pour maîtriser votre AMIGA. Réf. ML 513. 199 F. 290 p.





AMIGA — LE GRAND LIVRE DE L'AMIGABASIC — EDITIONS MICRO APPLICATION

AMIGA — LA BIBLE AMIGA — EDITIONS MICRO APPLICATION

BIEN DÉBUTER. Grâce à cet ouvrage, clair et précis, réussissez à coup sûr vos débuts, et découvrez les multiples possibilités de votre nouvelle machine. Principaux sujets traités : connexions, souris, fenêtres, menus déroulants, disquette, calepin, AMIGABasic, CLI... Réf. ML 197. 149 F. 400 p.

TRUCS ET ASTUCES. Profitez des astuces des professionnels et des nombreux exemples de programmes en C et BASIC. Parmi les multiples sujets traités : graphisme, Intuition, fontes, traitement des fichiers en C... Une véritable mine de conseils ! Réf. ML 188. 199 F. 370 p. Réf. ML 288. 319 F avec la disquette.

LA BIBLE. Tout sur la structure interne de votre AMIGA et le DOS : description des circuits, coprocesseurs et interfaces. La programmation système est également détaillée : utilisation du multitâches, interruptions, appel des fonctions DOS... LA BIBLE est l'ouvrage de référence grâce auquel vous concevrez des programmes performants. Réf. ML 512. 299 F.

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGABASIC. Plein d'astuces pour aborder la création d'effets sonores spectaculaires, gérer les images Graphicraft, les fichiers sur disque, les fenêtres, les graphismes commerciaux et même l'animation d'images. Une foule de programmes exemples, des informations précieuses qui décupleront votre efficacité en Basic. Réf. ML 504. 249 F. Réf. ML 604. 349 F avec la disquette.

LE LANGAGE MACHINE. Programmer en langage machine n'est plus réservé aux seuls professionnels. Maîtrisez les bases de l'Assembleur 68000 et exploitez le langage machine sur AMIGA : mémoire, multi-tâches, AMIGA-DOS, Intuition, synthétiseur vocal, hardware, sons et graphismes... De plus, cet ouvrage vous propose une présentation des principaux assembleurs. Réf. ML 198. 199 F. 300 p.

SOS AMIGADOS/AMIGABASIC. Quels sont les paramètres à transmettre lorsque l'on utilise l'instruction AREA ? Quelle est l'exacte formulation d'une séquence ESC ? Vous trouverez immédiatement une solution rapide et concise à ce type de problèmes en évitant de perdre un temps précieux lors de vos développements. Réf. GL 123. 149 F.

SOS LES GUIDES — AMIGADOS AMIGABASIC



EDITIONS MICRO APPLICATION

REF	DESIGNATION	QUANT	PRIX
FRAIS D'ENVOI*			
		TOTAL TTC	

*20 F / RECOMMANDÉ 40 F

Date ______ Signature ______

Nom ______
Adresse ______
Ville ______ Code postal ______

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte Bleue
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro Application

Date d'expiration ______

COM

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS (1) 47 70 32 44
Diffusion libraires Editions RADIO (1) 43 29 63 70
Distribution
Suisse MICRO DISTRIBUTION S A
Genève Tél. (022) 84 34 82
Belgique EASY COMPUTING
Bruxelles
Tél. 02-660 6390

WELLDONE

GOUROUS IN PARIS

Mais qui peut bien se cacher derrière cet énigmatique « Gourous » qui revient de si nombreuses fois dans les pages de votre revue préférée ? Pour pouvoir enfin lever le rideau sur ce mystère, il nous aura fallu attendre la venue à Paris de la quasi-totalité du groupe, ce qui n'est pas une mince affaire, puisque celui-ci ne compte pas moins de huit larrons. De la gauche vers la droite et de haut en bas : Jean-Yves Primas, directeur de notre publication, Jean-Marc Brunet, Gérald Baud, Philippe Bichindaritz, Jean-Pierre Joignant, Frédéric Joignant, Emanuel Bichindaritz et Aitor Arandie. Manque au panorama le grand « gourou » en personne, j'ai nommé Norbert Lefèvre, président de l'association Gourous Production.



MUSIQUE, MUSIQUE...



Delphine Software, dont le nom revient dans nos news depuis plusieurs mois, nous a réservé une bien belle surprise en nous conviant, courant Octobre, à une magistrale démonstration des capacités sonores de l'Amiga. Dans l'un des studios les plus sophistiqués de la place de Paris, en l'occurence celui de la société Delphine Production, une trentaine d'auditeurs, dont votre serviteur, ont pu savourer religieusement, à la fois le talent incomparable de notre compositeur favori, Jean Baudlot, et l'extraordinaire puissance qu'il a su donner à ce synthétiseur avant la lettre qu'est l'Amiga. Difficile évidemment de vous faire partager par écrit la foule de sensations reçues... Un seul terme peut, à la rigueur, convenir... Génial !

Au passage, que vous soyez branchés musique ou non, sachez que vous retrouverez très bientôt Jean Baudlot dans nos colonnes pour un cours de musique comme vous n'en avez jamais vu. A bon entendeur salut !

EPYX, EPYX ET INFOGRAMES...

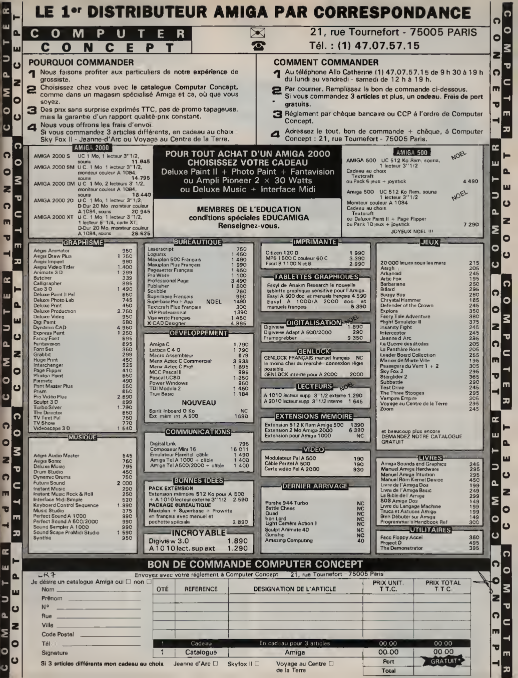
Rafler 10 % du marché mondial micro-informatique grand public, soit 250 millions de francs, c'était un pari apparemment intenable. Notez que cela le reste encore, tant que les résultats de la toute récente association Epyx et Infogrames n'auront pas été fournis au grand jour. Pour cela il faudra attendre la fin de l'année prochaine. Une chose est sûre, une quantité d'atouts-maîtres se trouvent dans les poches respectives des deux partenaires. Ayant enregistré chacun une forte progression depuis plusieurs années dans des proportions relativement semblabes à l'échelle du marché, les deux sociétés étaient destinées à se rencontrer sur un pied d'égalité. Cela donne une force de frappe assez considérable qui, sur le papier, correspond effectivement à l'acquisition de 10 % du marché. Ce qui nous intéresse plus particulièrement, nous utilisateurs, ce sont les moyens mis en œuvre pour parvenir au meilleur résultat. Parmi ceux-ci figurent, d'une part l'élaboration de produits internationaux d'autre part, une diffusion à l'échelle mondiale des meilleurs produits, ce qui pousserait le chiffre des ventes à plus de quatre millions d'exemplaires. Enfin, et ce n'est pas le moins, l'association Epyx-Infogrames mettrait au profit des réalisations, l'expérience de la plus grande équipe de développement, constituée de plus de 200 personnes. Nous attendons donc avec impatience le premier jeu commun.



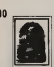
LORICIELS SE DIVERSIFIE...

Comme chacun le sait, tout bon éditeur se targue d'être prophète en son pays. Certains s'en donnent les apparences, d'autres s'en donnent la peine. Loriciels semble bien appartenir à la seconde catégorie, j'en veux pour preuve le dynamisme que l'équipe déploie pour y parvenir — ou pour le demeurer... Après la sortie bruyante et néanmoins réussie de 944 Turbo Cup sur Amiga (notre jeu du mois), nous pouvions nous attendre à un repos du guerrier aussi long que mérité... Nenni ! Chez Loriciels, on consomme du concentré d'épinards au petit déjeuner, ce qui donne plein de bonnes choses en perspective. En premier lieu, la firme française, quelque peu lassée de se voir tenir la dragée haute par les ténors de la console, décide de se servir elle-même en créant sa propre gamme. Idée originale de la part d'un éditeur, d'autant qu'elle a le double avantage d'être française et inédite. Ces consoles d'arcade Loriciels verront le jour vraisemblablement au tout début de l'année 89 et supporteront, bien évidemment, le fleuron des créations Loriciels. Une grande nouvelle pour nous, les-dites consoles seront entièrement architecturées autour de l'Amiga (un petit peu « gonflé » tout de même pour le son et l'alimentation). Un premier marché intéressant est déjà sur le papier, qui consisterait à installer de telles consoles dans la chaîne de salons de coiffure, le dernier jeu de Loriciels serait rebaptisé 944 Turbo Coupe... Une action plus généraliste mais qui montre bien l'effort entrepris, est l'exportation vers l'étranger du talent Français. Nous vous avions déjà parlé de la Grande-Bretagne et des U.S.A., ce sont aujourd'hui des

(suite p. 12)

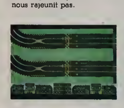


LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE
COMPUTER CONCEPT
21, rue Tournefort - 75005 PARIS
Tél. : (1) 47.07.57.15
POURQUOI COMMANDER
1 Nous faisons profiter aux particuliers de notre expérience de grossiste.
2 Choisissez chez vous avec le catalogue Computer Concept, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ca, où que vous soyez.
3 Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4 Nous vous offrons les frais d'envoi
Si vous commandez 3 articlas différents, en cadeau au choix Sky Fox II - Jeanne-d'Arc ou Voyage au Centre de la Terre.
COMMENT COMMANDER
1 Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
2 Par courrier. Remplissez la bon de commande ci-dessous. Si vous commandez 3 articles et plus, un cadeau. Frais de port gratuits.
3 Réglement par chèque bancaire ou CCP á l'ordre de Computer Concept.
4 Adressez le tout, bon de commande + chèque, á Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.
AMIGA 2000
AMIGA 2000 S UC 1 Mo, 1 lecteur 3''1/2, souris 11 845
AMIGA 2000 SM U C 1 Mo 1 lecteur 3''1/2, moniteur couleur A 1084, souris 14 795
AMIGA 2000 DM U C 1 Mo, 2 lecteurs 3' 1/2, moniteur couleur A 1084, souris 18 440
AMIGA 2000 20 U C 1 Mo, 1 lecteur 3''1/2 D Dur 20 Mo moniteur couleur A 1084, souris 20 945
AMIGA 2000 XT U C 1 Mo 1 lecteur 3 '1/2, 1 lecteur 5 1/4, carte XT D-Dur 20 Mo moniteur couleur A 1084, souris 26 625
POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 2000 CHOISISSEZ VOTRE CADEAU
Deluxe Paint II + Photo Paint + Fantavision
ou Ampli Pioneer 2 × 30 Watts
ou Deluxe Music + Interface Midi
MEMBRES DE L'EDUCATION
conditions spéciales EDUCAMIGA
Renseignez-vous.
AMIGA 500
NOEL
AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, souris, 1 lecteur 3''1/2
Cadeau au choix Textcraft ou Pack 6 jeux + joystick 4 490
NOEL
Amiga 500 UC 512 Ko Ram, souris 1 lecteur 3''1/2 Moniteur couleur A 1084
Cadeau au choix Textcraft ou Deluxe Paint II + Page Flipper ou Pack 10 jeux + joystick 7 290
JOYEUX NOEL !!!
GRAPHISME
Aegis Animator 950
Aegis Draw Plus 1 750
Aegis Impact 990
Aegis Video Titler 1 400
Animate 3 D 1 299
Butcher 339
Calligrapher 895
Cao 3 D 1 490
Deluxe Paint II Pal 650
Deluxe Photo Lab 745
Deluxe Print 450
Deluxe Production 2 750
Deluxe Video 950
Digi Paint 580
Dynamic CAD 4 950
Express Paint 1 250
Fancy Font 695
Fantavision 695
Font Set 350
Grabbit 299
Huge Print 450
Interchanger 525
Page Flipper 410
Photon Paint 650
Pixmate 490
Print Master Plus 550
Prism 650
Pro Vidéo Plus 2 690
Sculpt 3 D 899
Turbo Silver 1 790
The Director 650
TV Text Pal 750
TV Show 770
Videoscape 3 D 1 540
MUSIQUE
Aegis Audio Master 545
Aegis Sonix 760
Deluxe Music 795
Drum Studio 450
Dynamic Drums 750
Future Sound 2 000
Instant Music 290
Instant Music Rock & Roll 250
Interface Midi Simple 520
Keyboard Control Sequence 1 990
Music Studio 375
Perfect Sound A 1000 990
Perfect Sound A 500/2000 990
Sound Sampler A 1000 990
Sound Scape ProMidi Studio 1 590
Synthia 950
BUREAUTIQUE
Laserscript 750
Logistix 1 450
Maxiplan 500 Français 1 490
Maxiplan Plus Français 1 990
Pagesetter Français 1 650
Pro Write 1 100
Professional Page 3 490
Publisher 1 600
Scribble 760
Superbase Français 950
Superbase Pro + App NOEL 1490
Textcraft Plus Français 300
VIP Professional 1390
Visewrite Français 1 450
X CAD Designer 4 895
DEVELOPPEMENT
Amiga C 1 790
Lattice C 4 0 1 790
Macro Assembleur 679
Manx Aztec C Commercial 3 938
Manx Aztec C Prof 1 895
MCC Pascal II 995
Pascal UCSD 1 350
Power Windows 950
TDI Modula 2 1 450
True Basic 1 184
NOUVEAU
Spirit Inboard 0 Ko NC
Ext mém int A 500 1690
COMMUNICATIONS
Digital Link 795
Composeur Mini 16 16 011
Emulateur Flamitel câble 1 490
Amiga Tel A 1000 + câble 1 400
Amiga Tel A500/2000 + câble 1 400
BONNES IDEES
PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3''1/2 2 590
PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale 2 890
INCROYABLE
Digiview 3.0 1.890
A 10 10 lect. sup ext 1.290
IMPRIMANTE
Citizen 120 D 1 990
MPS 1500 C couleur 60 C 3 390
Facit B 1100 N et B 2 990
TABLETTES GRAPHIQUES
Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l Amiga
Easyl A 500 doc et manuels français 4 590
Easyl A 1000/A 2000 doc et manuels français 5 390
DIGITALISATION
NOEL
Digiview 1 890
Digiview Adapt A 500/2000 290
Framegrabber 9 350
GENLOCK
GENLOCK FRANÇAIS manuel français NC le moins cher du marché connexion régie possible
GENLOCK interne pour A 2000 2000
LECTEURS
NOEL
A 1010 lecteur supp 3 1/2 externe 1 290
A 2010 lecteur supp 3' 1/2 interne 1 645
EXTENSIONS MEMOIRE
Extension 512 K Ram Amiga 500 1390
Extension 2 Mo Amiga 2000 6 390
Extension pour Amiga 1000 NC
VIDEO
Modulateur Pal A 500 190
Câble Peritel A 500 190
Carte vidéo Pal A 2000 930
DERNIER ARRIVAGE
Porshe 944 Turbo NC
Battle Chess NC
Quad NC
Iron Lord NC
Light Caméra Action ! NC
Sculpt Animate 4D NC
Gunship NC
Amazing Computing 40
JEUX
20 000 lieues sous les mers 215
Aargh 205
Arkanoid 245
Artic Fox 195
Barbariana 250
Billard 295
Buggy Boy 250
Chrystal Hammer 185
Defender of the Crown 245
Explora 350
Faery Tale Adventure 380
Flight Simulator II 375
Insanity Fight 245
Interceptor 245
Jeanne d Arc 295
La Guerre des étoiles 205
La Panthère Rose 205
Leader Board Collection 255
Manoir de Morte Ville 195
Passagers du Vent 1 + 2 305
Sky Fox 2 295
Starglider 2 365
Subbattle 290
Test Drive 245
The Three Stooges 295
Vampire Empire 205
Voyage au Centre de la Terre 295
Zoom 245
et beaucoup plus encore
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
LIVRES
Amiga Sounds and Graphics 245
Manuel Amiga Hardware 295
Manuel Amiga Intuition 295
Manuel Rom Kernel Device 450
Livre de l'Amiga Dos 199
Livre de l'Amiga Basic 249
La Bible de l Amiga 299
SOS Amiga Dos 149
Livre du Langage Machine 199
Trucs et Astuces Amiga 199
Bien Débuter sur Amiga 149
Programmer s Handbook Ref 300
UTILITAIRES
Facc Floppy Accel 360
Project D 495
The Demonstrator 395
BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT
Envoyez avec votre réglement à Computer Concept 21, rue Tournefort 75005 Paris
Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐
Nom
Prénom
N°
Rue
Ville
Code Postal
Tél.
Signature
QTÉ
REFERENCE
DESIGNATION DE L'ARTICLE
PRIX UNIT. T.T.C.
PRIX TOTAL T.T.C
1 Cadeau En cadeau pour 3 articles 00.00 00.00
1 Catalogue Amiga 00.00 00.00
Port GRATUIT*
Total
Si 3 articles différents mon cadeau au choix Jeanne d'Arc ☐ Skyfox II ☐ Voyage au Centre de la Terre ☐

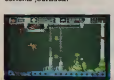




TURBOTRAX : Vous vous rappelez les circuits de voitures télécommandées, oui, ceux qui ne permettaient pas encore de changer de voies à tout moment, eh bien, vous allez pouvoir y rejouer sans avoir à monter ce *$!*& de circuit. Pour ce qui est du soft en lui-même, le scrooling est de bonne qualité et les bruitages sont marrants. En bref, c'est cool. Ca speede un maximum dès que l'on a trouvé le coup. Bon sang, mais que tout ceci ne nous rajeunit pas.



STARGOOSE : Après le génial Starray et le moins bon Quadralien, nos amis de Logotron nous offrent ce Xenon nouvelle version. Le décor sur lequel roule votre vaisseau est très chouette, avec plein de dénivelés. Le scrolling aurait pu être meilleur, surtout après avoir vu celui de Starray. Le but est de ramasser des pastilles disséminées un peu partout sur le sol. Vous avez, comme armement, en plus d'un canon, deux missiles autoguidés qui viendront flinguer tout ce qui se présente devant vous. Eh bien, malgré tout cela, ce jeu n'a rien de captivant, contrairement au battage qu'en ont fait certains journaux.





DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE : Enfin un soft qui se fait remarquer en tant que jeu « sportif ». Je vous mets tout de suite dans le bain, le soft est une adaptation directe du ST, mais ça ne fait rien. Les graphismes sont tous digitalisés et votre perso, lorsqu'il court par exemple, est lui aussi digitalisé. Oui, vous avez bien lu. Ah évidemment, c'est pas la télé, mais quand même. Quant aux bruitages, ils sont corrects. Au menu du jour, voici quelques unes des quelques épreuves : le 100 mètres, le saut en longueur, le lancer du poids, le saut en hauteur, le 400 mètres et bien d'autres épreuves encore. Bon je ne vais pas vous le répéter, Daley machin-chouette est LA meilleure simulation sportive du moment. Un solide joystick est recommandé tout de même.





PLATOU : Elle saute, elles saute la petite baballe qui n'est pas sans rappeler le célèbre bouncer de notre bon vieux 64. Là, le principe reste le même, mais avec la possibilité de jouer à deux. C'est là, d'ailleurs, le seul intérêt de ce logiciel.

ACADEMY : Mais que cache ce curieux titre ? tout simplement la suite de Tau Ceti. Quoi en dire ? Pas grand chose, graphisme et animation d'un niveau, très bas, ras de terre quoi. Poubelle.



LANCELOT : Level 9, qui rappelons-le, ont déjà produit Gnome Ranger entre autre, nous renvoit dans le monde de



la chevalerie. Toujours des images aux tons pastels. Ça plaît ou ça ne plaît pas. Une aventure d'un excellent niveau, il faut le signaler. Bravo. A réserver aux inconditionnels du genre, bien sûr.

CYBERNOID : Un petit jeu d'arcade qui ne peut passer inaperçu de par sa difficulté. Il manque de sons mais, en revanche, ça bouge de partout. Une multitude de tableaux vous aideront à y passer des heures et même des jours. Pour les insomniaques.

HELTER SKELTER : C'est mignon. Un jeu de tableaux où il faut écraser des petits monstres, mais dans un ordre bien précis. Des bonus sont aussi à collecter. Le maniement au joystick demande un certain temps d'adaptation. Très cool.

WIZARD WARZ : Après la Guerre des étoiles, ce sont les magiciens qui commencent à

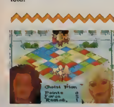


se taper dessus. Après tout, ils font ce qu'ils veulent parce que moi, je ne me sens pas du tout concerné. A vrai dire, le soft est carrément em...dant. C'est pas encore cette fois que mon Amiga va être rafraîchi, n'est-ce pas messieurs de chez GO.

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS : Jeff Minter, vous vous rappelez ? Mais oui, le baba cool de la micro. Et bien, il vient d'adapter à notre machine ses célèbres chameaux. Il aurait pu s'en passer parce que c'est lamentable. Bon, où est passé la poubelle ? Zooouuu, dedans.



DRILLER : Ca vous dirait de vous balader dans un décor tout en 3D en volumes pleins ? Si c'est non, vous sautez la suite de cet article mais en revanche si c'est oui, il vous faut Driller. Point de vue graphisme, c'est pas dément, mais comme ça bouge bien... Pour tous ceux qui ont terminé Carrier Command et qui ont du 3D plein la tête.

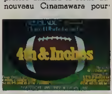


POWERPLAY : Ça vous dirait une partie de Trivial Poursuit ? C'est ce que nous propose ce soft d'un très bon niveau. Graphiquement, c'est chouette et les questions sont excellents. Un soft pour toute la famille et pour les longues soirées d'hiver.



HYBRIS : Pourquoi aller dépenser bêtement votre argent dans les arcades, alors que l'arcade débarque une nouvelle fois sur votre bécane adorée. Où ça ? Montrez-moi ! Voilà. Ca s'appelle Hybris et pour vous le situer, c'est d'un niveau supérieur par rapport au déjà excellent Xenon. C'est génial. Le graphisme est génial, le scrolling aussi, la musique est démente et les bruitages réalistes. La difficulté est très bien dosée. En plus, ce soft est en PAL. Un défaut ? Il n'y en a pas. Et c'est de qui cette petite merveille ? Discovery, ça vous dit quelque chose ? Et oui,, Zoom, c'était déjà eux. Hybris est une valeur sûre. Vous pouvez vous précipiter pour l'acheter.

FOURTH AND INCHES : Nous voici à l'Empire Stadium pour la finale entre les Lions de Denvers et les Eagles de Chicago, en direct sur Canal Plous. Si comme moi, le foot américain vous botte, vous allez être déçu par ce soft. Accolade s'est contenté de réutiliser leur soft de baseball et de remplacer les joueurs. L'animation est lente et le fond sonore inexistant. Je préfère attendre la sortie du nouveau Cinamawara pour

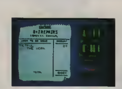


m'éclater. Il est à signaler que ce logiciel ne semble pas fonctionner en Kickstart 1.3. Ce sont les petits nouveaux qui vont être contents.





WORLD CLASS LEADERBOARD : Enfin ! A nous les verts pâturages le doux gazouillis des oiseaux et ces ?* !$ d'arbres. Parce que des arbres il y en a. Ils ont dû construire le parcours à l'intérieur d'un forêt, c'est pas possible. En tout, quatre parcours différents et un éditeur de parcours. C'est toujours aussi génial et la swing du joueur est toujours aussi agréable à regarder. La valeur sûre de ce mois-ci sans nul douta. A posséder absolument.



MOTORBIKE MADNESS : Des courses de motos, sur Amiga, il y en a pas tellement. Comme « Hang On » risque de sortir à la Saint-glinglin, Norbert qui est un fana de motos espérait beaucoup de ce logiciel. Malheureusement, Mastertronic étant une boîte qui produit certains logiciels d'un niveau plus que douteux, ce jeu de moto est d'un niveau très bas. La gestion du joystick est très quelconque et le paysage est d'une qualité que je ne qualifierai pas. Un point positif ? Son prix le met à la portée de toutes les bourses. On ne peut pas tout avoir.



AUTODUEL : Tous les fans de jeux de rôles connaissent le célèbre Cars Wars, pour les autres, je précise que c'est un Mad Max mâtiné de troc. « Origin » nous offre donc la version micro de ce jeu. Bon, graphiquement, c'est nul, la son n'est pas terrible. Qu'est-ce qu'il reste ? Toute la partie simulation est heureusement sauve, un coup de chance. Les dialogues sont en argot. En somme, une adaptation correcte du JDR, si l'on s'en tient juste aux règles.



LOGICIELS (suite de la page 8)

pays tels que l'Australie, l'Espagne, l'Italie et le Japon qui sont visés. L'Allemagne est bien entendu prévue au menu dans un proche avenir. La décentralisation est également à l'ordre du jour avec la création d'un nouveau studio de création à Grenoble. Décidement, Loriciels choisi bien ses quartiers : Annecy pour le lac, Grenoble pour le ski... à quand les Seychelles ? Sachez, au passage que si vous êtes de la région et que votre hobby est la programmation, vous serez le bienvenu dans l'équipe. Adressez-vous donc 49 rue Thiers, 38000 Grenoble. Numéro de téléphone : (16) 76 47 41 51.

Bien sûr, une telle soif de succès n'échappe à personne et surtout pas outre-Atlantique, où le marché Européen ne laisse pas indifférents les éditeurs de poids. Broderbund, éditeur américain s'il en est — son nom ferait plutôt penser aux rives enchanteresses de la Laurelei — s'est donc tout naturellement adressé à Loriciels pour lui confier la responsabilité de la gestion des ses titres en Europe. L'accord passé entre les deux firmes concerne également l'adaptation des produits particulièrement typiques du marché américain au marché européen. Deux chefs de produits sont recherchés pour s'occuper pleinement des réalisations Broderbund en Europe ; aussi, si vous vous sentez l'âme d'un chef, que vous maîtrisez bien l'anglais et que votre culture informatique comprenne la connaissance du Mac-Intosh et du MS-DOS, n'hésitez pas à contacter Loriciels au 47 52 11 33.

HANDY SCANNER... DU NOUVEAU

Étant donnée l'heure tardive à laquelle nous parvient cette annonce en provenance de la société Cameron, nous ne pouvons faire d'additif à l'article concernant l'Handy Scanner type 3, en test dans ce numéro. Comme vous pouvez l'imaginer, nous avons également été les malheureuses victimes des PTT... mais passons.

Cette nouveauté dans la gamme Handy Scanner, concerne plus particulièrement les possesseurs d'Amiga 2000 munis d'une carte PC et à fortiori de compatibles Commodore, qui ont désormais la possibilité d'acquérir la toute dernière version de ce scanner, dénommée type 4. Bien que d'un prix tout aussi compétitif que le type 3 qu'il remplace (2 990 F ht), le type 4 offre quelques avantages supplémentaires dont la scannérisation en 200, 300 ou 400 DPI au choix. L'Handy Scanner type 4 est, en outre, doté de la nouvelle version du logiciel de reconnaissance de caractères « Handy Reader », qui jouit à présent d'un taux de reconnaissance nettement plus élevé qu'à l'origine. Ce logiciel est également muni d'un nouveau mode « read and teach » permettant d'arrêter la progression du logiciel, chaque fois que l'interprétation d'un mot ou d'un signe ne semble pas conforme et de l'entrer directement au clavier. De ce fait, le logiciel « apprend » à reconnaître au fur et à mesure les modifications effectuées.

Pour de plus amples informations, s'adresser à la société Cameron au 42 40 58 48.

TINTIN, C'EST POUR BIENTOT !

Souvenez-vous, dans le n°5 de Commodore Revue, nous faisions allusion à la sortie prochaine de l'adaptation micro de la fameuse B.D. de Hergé : Tintin. Seulement voilà, on cause, on cause et on ne vous montre rien ! Ce mois-ci, il en sera tout autrement puisque, faute de charabia stérile, nous vous proposons un panel prometteur de photos d'écrans. Jugez par vous-même et suite au prochain épisode.





FESTIVAL MICRO OU FESTIVAL ATARI ?

Avec l'Amstrad Expo 88 qui entre parenthèses a obtenu un franc succès — pas de surprise, on s'attend a y voir... des Amstrad, quelques Amstrad et aussi un petit peu d'Amstrad... En revanche, lorsque l'on parle d'un Festival de la micro avec un grand « M » et que l'organisation se targue de réunir sous sa coupe l'ensemble du PIF (Paysage Informatique Français), on peut espérer y trouver chacun son petit quelques chose... Et Paf ! on tombe sur des Atari, quelques Atari et un petit peu d'Atari... mais d'Amiga neni ! A quand un véritable salon réservé aux seuls Amiga-maniacs ?

MEA-CULPA !

Dans notre dernier numéro, nous avons commis deux impairs dans la rubrique Trucs en pages 24 et 25. Premièrement, dans le programme 3 du « chargement en mode C128 et 1571, exécution en mode C64 », en bas à droite de la page 24, la ligne 300 est tronquée. La ligne 290 se termine par les datas 169,47. La ligne 300, elle, n'apparaît qu'en partie. Pour plus de sureté, nous vous la donnons dans son intégralité.

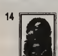
```
300 DATA 133,0,162,8,189,-
228,19,149,1,202,208,248,14
2,48,208
```

Page 25 maintenant, programme « Bouton reset instantané ». Ajouter le « NEXT : » manquant dans la ligne 10 entre : POKE A, B : et FOR A = 32770.

NEC... PLUS ULTRA !

Deux nouveaux drive sont actuellement disponible chez S.C.A.P, 62 rue Gabriel Péri, 93200 Saint-Denis. De marque Nec, le 3"1/2 FD1037 A et le 5"1/4 FD1157C ont tous deux des caractéristiques étonnantes. En premier lieu, ils sont beaux, silencieux, bien finis et d'une robustesse apparente. Bien que techniquement parlant le 3"1/2 n'ai rien de plus que les autres lecteurs, le 5"1/4 a, lui, une particularité très intéressante. En effet, il commute automatiquement côté Amiga, ce qui assure facilement le transfert au format 5"1/4 de fichiers ASCII par exemple. Mais le véritable avantage de ces deux lecteurs est leur prix de 1 250 F TTC pour le 3"1/2 et de 1 550 TTC pour le 5"1/4. Mais j'y pense, voilà une idée qu'elle est bonne pour un cadeau de fin d'année... Pour plus d'information : 42.43.22.78.





VIDEOSCAPE 2.0

Fêlés des anims — Fondus de la 3D — Accros de perspectives ravageuses — Branchés prise directe mondes imaginaires — Inconditionnels de Tron, voici venue la nouvelle mouture de VIDEOSCAPE ! Mettez de la Super-Glue sur vos menottes potelées et agrippez-vous bien à vos bretelles, ça va décoiffer...



Si l'Amiga ne devait avoir qu'un programme dans chacune des applications qu'il permet, Deluxe Paint II règnerait peut-être alors sur le grasphisme et Videoscape s'occuperait fort bien de la partie animation 3D.

Il existe actuellement, à l'heure exacte où je vous parle, 2 programmes qui permettent de modeliser votre mère-grand sur son rocking-chair avec ses grands yeux, ses grandes oreilles, ses grandes dents et de la voir sous tous les angles, pour vérifier qu'elle porte bien des culottes 1900. Il s'agit de Sculpt-Animate, sorti des circonvolutions cérébrales de Maître Eric Graham, docteur es-Ray Tracing et de Videoscape 3D, sorti de la porte de dèrrière de chez Aegis Development. Si j'ai l'air d'être méchant avec Aegis, c'est bien parce que la première version de leur programme laissait entrevoir des possibilités intéressantes, mais qu'il ne les exploitait pas, et de plus, présentait les erreurs de jeunesse d'un programme non encore arrivé à terme et né prématurément. Après 1 ou 2 ans de couveuse, le bébé a grandi et se porte mieux, merci. Le papa en est Allen Hastings, si j'en crois la page 3 de la documentation qui accompagne les trois disques formant le « package Videoscape 3D version 2.0 ». Fin de la présentation.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS A L'USAGE DES INCONDITIONNELS DE DALLAS

Vidéoscape est un programme qui permet de faire se mouvoir des objets tri-dimensionnels, dans un espace cartésien d'inspiration néo-surréaliste, sans toutefois transcender les postulats d'Einstein (dit « le pateux » à cause de comment qu'il avait la langue chargée — vous n'avez qu'à regarder la photo bien connu de l'illustrissime...).

Bref, Videoscape-3D, que nous appelerons à partir de maintenant V3D pour plus de commodité, d'une part, et parce c'est moi qui tape l'article d'autre part, permet de gérer simultanément les mouvements respectifs de 1 ou plusieurs objets et d'une caméra (qui doit être cachée car je ne l'ai jamais vue).

Les animations ainsi réalisées peuvent être enregistrées sur disque (dur ou pas). La qualité des animations est fantastique et les mouvements sont très coulés. Le programme est assez peu convivial (il faut le dire sans crainte) et l'usage de la souris se résume à se promener sur le tableau de commande, pour démarrer les anims et pour en régler les paramètres.

Pour le reste, c'est-à-dire le plus gros du travail, il faudra vous munir d'une provision non négligeable de papier millimètré, d'un éditeur de texte et de pas mal de patience. Pour ce qui est du papier millimètré, il est possible de s'en passer avec un peu d'habitude, surtout si vous êtes à l'aise avec les notions de mouvements dans l'espace. Une feuille de papier est quand même nécessaire, dès que vous attaquez des anims avec plusieurs objets aux mouvements séparés.

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Le système retenu par Aegis est d'avoir un script pour chaque objet en mouvement, celui-ci décrivant les différents points clés du déplacement de l'objet en question. S'il n'y a qu'un objet il n'y aura qu'un script, mais dix objets feront dix scripts. La caméra peut, bien entendu, également se mouvoir pour peu qu'une âme charitable la dote elle aussi d'un script.

Mais que cela ne vous effraie pas, car ces scripts sont en fait très simples à réaliser. Il faut fournir à V3D les coordonnées de l'endroit où se trouve l'objet, ainsi que son inclinaison. Comme V3D travaille dans un espace tri-dimensionnel, il faudra lui fournir trois chiffres pour l'endroit où se trouve l'objet et trois chiffres pour définir sa position angulaire par rapport aux axes principaux (l'horizontale, la verticale, la profondeur). Ainsi, si vous voulez planter un poteau EDF 100 mètres à droite du point zéro, puis à une distance de 200 mètres du même point zéro, il faudra écrire un script dont la première ligne sera « 100 0 200 0 0 0 ». 100 correspond à la distance sur l'axe des X, O sur l'axe des Y (la hauteur) et 200 sur l'axe des Z, c'est-à-dire la profondeur. Les trois zéros qui suivent nous disent que l'objet n'est pas incliné par rapport aux axes précédents. Si nous avions voulu avoir le même poteau EDF au même endroit, mais incliné de 45 degrés vers la droite, le script aurait été le suivant « 100 0 200 0 0 45 ». Les trois derniers chiffres correspondant aux inclinaisons autour des axes des Y, des X et des Z. Les angles sont exprimés en degrés et si 360 fait un tour, 720 fera faire 2 tours à votre objet.

Tout cela est assez simple sur un mouvement rectiligne, mais peut devenir un vrai casse-tête, dès que vous voulez faire faire une vrille à un avion. Voilà pourquoi il devient très vite nécessaire d'avoir une feuille de papier pour noter où en est votre objet, par rapport au décor.



Les scripts permettent, enfin, de définir le nombre d'image, séparent deux positions successives de l'objet. Ainsi, si vous créez le script suivant :

0 0 0 0 0 0
0
0 0 100 0 0 0
20

votre objet va se positionner à zéro en O images — donc immédiatement — puis il va s'éloigner de vous, pour aller à 100 mètres de distance (100 sur l'axe des Z) en 20 images. Il vous suffit alors de le faire tourner vers la droite en 30 images, monter à 100 mètres en 50 images, puis revenir vers vous en 50 autres images pour avoir une anim de 150 images.

Vous pouvez générer ainsi des animations de 30 000 images maximum, ce qui correspondrait à une anim qui durerait 1/4 d'heure, à raison de 30 images/seconde.

LES POSSIBILITES ET LES OPTIONS

V3D première version, permettait de donner la direction d'une seule source de lumière venant frapper l'objet par la droite, la gauche, le haut ou le dessous (donc 4 possibilités. Si vous avez dit 23, enlevez 30 points de votre Quotien Intellectuel et repartez à la case départ). Maintenant la version 2.0 offre le choix entre 4 sources lumineuses d'intensité réglable et venant de n'importe quelle direction, ce qui est infiniment plus confortable.

V3D n'offrait que 4 modes de travail, de la basse résolution (352 × 230), à la haute (704 × 440), le tout en seulement

16 couleurs et en NTSC. Cela a d'ailleurs valu à Aegis, pas mal de plaisanteries de la part des fanas de Sculpt-Animate. Sans doute cela les a-t-il motivé, car V3D 2.0 permet pas loin de 12 modes distincts, de 320 × 256 à 768 × 600, en passant par des intermédiaires comme 352 × 276. De plus V3D reconnaît au chargement s'il est sur un Amiga NTSC ou PAL. L'overscan est modulable et annulable. C'est-à-dire que l'on peut avoir un Overcan « normal » qui affiche les images avec 10 % de surface en plus et un Super Overscan qui nous propose pas moins de 20 % de surface en plus. Le premier mode ne laisse qu'une fine bande noire sur le pourtour de l'écran et le deuxième mode utilise la taille maxi permise sur notre machine.

Au point de vue des couleurs, la version 2.0 permet enfin de passer la barre des 16 teintes qui nous faisaient souvent penser que nous avions achetés une machine concurrente. En effet, vous pouvez choisir entre 16, 32, 64 ou 4096 nuances dans vos œuvres. Bravo Aegis pour ces modifications bienvenues. Les changements de mode se font quand même d'une drôle de façon, mais nous allons voir le pourquoi du comment.

Dans V3D, point de palette directement accessible, loin de ces curseurs baladeurs, il vous faudra passer par un programme de dessin pour vous faire la palette de vos rêves. Non, ne partez pas encore, cela est peut-être lourd à l'utilisation, mais très rapidement vous verrez que c'est en fait, plutôt pratique. En effet, V3D permet de charger des arrières-plans, ainsi que des avants-plans, à la seule condition qu'ils soient au format IFF. Il vous suffira donc de charger la palette de votre fond pour travailler automatiquement avec ses couleurs. Pour changer de palette, il suffit de dire à V3D de charger le dessin correspondant et le programme en extraira automatiquement la palette.

LE MODE 4096 COULEURS

Le mode 4096 couleurs est bien intéressant, mais il nécessite une quantité non-négligeable de Kilos-Octets, que vous devrez aller acquérir chez votre revendeur habituel. Bien entendu, rien ne vous empêche de mettre tout au point en 16 couleurs et en fil de fer, puis d'aller assiéger votre voisin qui a l'extension 48 Mega, importée d'Asie du Sud-Est par un de ses amis. En 4096 teintes, le calcul des images est également plus long, jusqu'à plus d'une minute pour une image. Mais il faut dire que le résultat est intéressant à plus d'un titre. En effet, Aegis a crée de nouvelles options qui ne sont accessibles qu'en mode 4096. Vous pouvez maintenant avoir des objets ayant une texture chromée, c'est-à-dire sans couleur propre, mais réfléchissant les couleurs du ciel et du sol. De plus, apparaît une nouvelle option, qui est celle du lissage des surfaces.



Avec V3D première mouture, si vous vouliez avoir une sphère d'un bel aspect, et non pas une patatoïde approximative, vous n'aviez comme moyen que celui de mettre un nombre astronomique de facettes à votre sphère, d'où perte de temps pour les calculs et surtout de mémoire. Maintenant, une sphère avec un petit nombre de facettes peut être rendue parfaitement lisse, grâce à la nouvelle option de lissage. De plus, cette option ne se limite pas qu'à un objet, mais à toutes les faces qui sont jointives. Par exemple, si vous mettez deux sphères jointives avec cette option, le résultat sera une espèce de cacahuète, car le programme aura adouci la zone de contact entre les deux sphères.

De plus, il semblerait que cette option agisse également sur les couleurs. Sur la figure 4, vous pouvez voir 2 petites sphères, une jaune et une chromée, qui sont dotées de l'option de lissage, vous pouvez remarquer que le chrome déborde sur la sphère jaune.

Ces nouvelles options, ne jouent pas dans les modes inférieurs, qui ne serviront que pour la mise au point. La figure 3 et la figure 4, représentent exactement le même motif, rendu en 16 puis en 4096 couleurs.

UNE APPROCHE DE RAY-TRACING

Il est intéressant de noter qu'en mode 4096, si vous créez une sphère chromée avec l'option de lissage en plus, vous aurez la joie et le bonheur de voir se construire devant vos yeux humides de larmes chaudes, une splendide sphère n'ayant rien à envier aux programmes de ray-tracing. En revanche, si les couleurs du ciel et du sol, ainsi que les sources de lumière, sont bien réfléchies à la surface des sphères, les objets présents tout autour ne le sont pas. Peut-être dans une prochaine version ?

Toutefois il est heureux de voir une telle évolution dans un programme de ce type, qui n'exploitait encore récemment que 16 couleurs et j'applaudis des 2 mains, ce qui est assez risqué lorsque l'on tape un article en même temps.



DE NOUVELLES OPTIONS PLEIN LES POCHES

Au chapitre des nouveautés, V3D n'est pas le plus fainéant. Après avoir considérablement étendu ses caractéristiques dans le domaine de la couleur, il s'améliore dans le domaine de la gestion des objets, ainsi que de la caméra. Voyez plutôt.

LA NOTION DE HIERARCHIE ENTRE LES OBJETS

Cette nouvelle notion, est un point capital dans la facilité de programmation du mouvement des objets. Nous allons illustrer cela par un exemple. Supposons que vous ayez besoin de faire voler un avion (1er objet) et de faire tourner une hélice au bout de son nez (2e objet). Dans V3D première version, chaque objet aurait du avoir son propre script et je ne vous dis pas l'angoisse pour que l'hélice suive le mouvement de l'avion, lorsque celui-ci effectue un looping ! Avec la notion de hiérarchie, cela devient un simple jeu d'enfant, il suffit en effet de préciser que l'hélice est « fille » de l'avion et c'est le programme qui gérera les mouvements de celle-ci, en fonction de ceux de l'avion. Simplement génial.

Cette notion est à plusieurs niveaux. Par exemple, si vous créez la carrosserie d'une voiture, vous pouvez lui affiliez des roues qui seront elles mêmes filles de la carrosserie. Pour faire bouger l'ensemble, il vous suffira de faire bouger la carrosserie et tout le reste suivra à la perfection. Dans la première version, ce simple problème relevait tout bonnement de l'hôpital psychiatrique.

LE TRACKING DES OBJETS PAR LA CAMERA

De même que les objets peuvent être rattachés entre eux, il est possible de lier la camera à un objet précis. De cette façon, elle sera toujours braquée sur celui-ci, quels que soient ses mouvements ou sa position. Tous ceux qui auront été confrontés à ce problème de suivi des objets avec la première version, comprendront l'importance de cette nouvelle option.

LE CALCUL DES FACES CACHEES

C'était un des gros problème de la première version, qui ne savait pas gérer correctement le recouvrement des faces entre plusieurs objets s'interpénétrant. Ainsi, si vous posiez un cube sur une surface plane, il arrivait que l'on voie le cube comme par transparence lorsque vous regardiez la scène par-dessous. Dans V3D nouvelle formule, il existe une option qui déclanche le calcul des scènes, avec un affichage point par point avec mémorisation des coordonnées dans un buffer. Le programme affiche les points par ordre d'éloignement par rapport à la caméra. Et là, miracle, tout est parfait. Les figures 1 et 2 illustrent les résultats du calcul d'une scène avec et sans le « Z buffer ».

Malheureusement, cette option est très gourmande en mémoire. Elle occupe près de 300 K en basse résolution et pas moins de 1.2 Méga en haute.

LA TRANSPARENCE

De même que les objets chromés font leur apparition, il est maintenant possible de créer des objets transparents. Vous pouvez ainsi imaginer des tables de salon en verre fumé, ou même des aquariums. Les figures 6 et 7 sont constituées de 3 objets : un bocal bleu clair formé par une sphère tronquée, à l'intérieur de laquelle, se trouve une autre sphère bleue foncée, qui symbolise l'eau, puis enfin un poisson rouge. Comme vous pouvez en juger, le calcul de la transparence apporte une nouvelle dimension à vos animations.

DE NOUVELLES COULEURS

Dans la version 1, les couleurs numérotées 3, 5, 11 et 13 n'étaient pas utilisées. Ceci est terminé, puisqu'elles correspondent maintenant au pourpre et au cyan, respectivement clair et foncé.

DEFORMATION DES OBJETS

Il est maintenant possible d'inclure des facteurs de modification de taille directement dans les scripts et ceci sur n'importe lequel des trois axes. Ainsi vous pouvez faire doubler la hauteur d'un objet en 20 images, puis le faire s'élargir en 10 images, puis redevenir normal.

LES ANIMATIONS

Vous pouvez démarrer à partir de n'importe quelle image d'un script, la dixième, la cinquantième, etc. Ceci est très pratique pour créer des changements de plans dans une même animation. En effet, lancez une anim faisant 100 images. Stoppez-la à la vingtième image, chargez un fond différent, puis relancez l'anim en repartant de la vingtième image. Vous aurez ainsi l'impression d'avoir une anim avec plusieurs plans. Le tout est de synchroniser le mouvement des objets, avec les changements de plan.

Il est possible de charger automatiquement toute une séquence de fonds et/ou d'avant-plans, le tout entièrement géré par V3D. Ainsi chaque séquence d'une anim pourra avoir son propre fond.

INTERCHANGEABILITE DES SCRIPTS

Vous pouvez prendre le script de mouvements d'un objet, comme script de mouvement pour la caméra. Vous pouvez faire atterrir un avion, puis prendre ce script comme script de caméra pour vous retrouver à la place du pilote.

Bien sûr, cela était possible avec la version 1, mais il fallait refaire un script en recopiant celui de l'objet. C'est maintenant terminé et ce sont tous ces petits raffinements qui font l'agrément d'un programme.

NOUVELLES ROUTINES DE CALCUL ET NOUVEAUX FORMATS ANIM

Le package de V3D nous dit que les routines de calculs ont été réécrites. C'est vrai, les calculs sont plus rapides avec la version 2. Cela n'est pas une utopie, car j'ai lancé sur la version 2, une anim avec l'option « Z Buffer » qui



est plus gourmande en temps, mais qui a pris autant de temps que la même anim sans aucune option, avec la version 1.

De même, le format d'enregistrement des anims est nouveau et nécessite moins de place que l'ancienne version, à animation égale. Ne reculant devant aucun sacrifice, j'ai lancé une anim successivement sur les 2 versions, sans rien changer au script. En définitive, la version 1.0 a généré une anim de 320080 octets et la version 2.0 pour la même anim, n'a occupé que 269022 octets sur la disquette. Donc un rapide calcul mental nous donne un gain de 50958 octets, soit environ 16 % de place en moins pour la version 2.0. Donc vous pourrez mettre des anims plus longues sur vos disquettes. Merci Aegis...

LES PROGRAMMES DE GENERATION DES OBJETS MODELER 3D

Les programmes EGG et OCT qui permettent de créer des objets géométriques simples et de les modifier, sont des versions supérieures. Elles passent de la version 1.10, à la version 1.20. De même, le programme ShowAnim qui permet de faire jouer vos anims, et qui est sans copyright, donc librement distribuable (sans but commercial), est une version 4.30 au lieu de 4.20 précédemment. Ceci lui permet d'accepter le nouveau format compact des anims.

Mais il faut bien reconnaître qu'il est encore bien difficile de créer des objets complexes et l'utilisateur est souvent contraint à se limiter à la panoplia d'objets fournie avec le programme. Aegis en est bien conscient et développe, en ce moment, un programme de modélisation 3D, qui offre des possibilités intéressantes. Il s'agit de MODELER 3D :

— Plan 3 vues de l'objet avec possibilité de changer l'orientation des vues.
— Travail sur 8 pages graphiques indépendantes avec copie de portions de l'une sur l'autre, pour pouvoir travailler sur des détails sans risquer d'abîmer le reste.
— Choix et modification aisés de toutes ou certaines couleurs.
— Reconnaissance des formats de dessins extérieurs comme ceux de Sculpt 3D ou d'Aegis Draw.
— Sauvegarde des objets dans le nouveau format binaire qui occupe moins de place et qui accélère le chargement par V3D.
— Transfert immédiat des objets entre Modeler-3D et V3D, si ces 2 programmes tournent ensemble au même moment. Cela permet de tester l'objet, sans être obligé de le sauver ou de sortir du programme.
— Génération de plans, de sphères, de cubes, de textes, etc.
— Rotation au degré près des objets, par rapport à n'importe quel axe, effet de miroir, translation, etc. ... etc.

Malheureusement, à l'heure où je tape ces lignes, je n'ai pu tester qu'une beta version de ce programme, mais qui tournait tout de même correctement. J'ai pu ainsi réaliser la petite scène de la figure 5, en créant séparément chaque objet, pour les assembler ensuite jusqu'à n'en plus former qu'un seul.

Dès que ce programme sera terminé et commercialisé, Vidéoscape 3D sera sans nul doute un très beau et très performant programme d'animation en trois dimensions.

CARACTERISTIQUES GENERALES EN VRAC

V3D fonctionne avec 512 K, mais à ce moment-là, il n'est possible d'enregistrer des anims qu'en mode fil de fer. Il nécessite au moins 1 Mega pour générer des formes pleines et je dois dire qu'avec mes 2 Mega, je n'ai quand même pas pu lancer une anim en 4096 couleurs et ocerscan. J'ai du passer en 320 × 200. Alors je ne vous parle pas de l'overscan 4096 couleurs avec calcul des faces cachées... V3D reconnaît au maximum 4 Megas de mémoire.

Vous pouvez générer des animations de 30000 images maxi. Chaque anim ne peut comporter que 50 scènes différentes (25 pour la version 1) et que 50 objets (toujours 25 pour la version 1).

Un polygone peut comporter 200 points au maximum. Avec 4 Megas de mémoire, vous pouvez charger des objets jusqu'à concurrence de 32000 points (environ 11 000 points avec 2 Megas)

12 modes graphiques différents.

16, 32, 64 ou 4096 couleurs.

Détection automatique des formats PAL ou NTSC.

Code des couleurs basé sur celui des IBM PC.

Trace en plein ou fil de fer.

4 sources lumineuses indépendantes et modulables.

Lissage des formes — possibilité d'approche de Ray Tracing.

Possibilité de transparence.

Calcul des faces cachées.

PETIT TRUC

Je vous suggère de modifier votre Startup-Sequence, afin de pouvoir éviter de charger le WorkBench, dans le but d'économiser de la mémoire. Il vous faut les commandes Run, Ask, If, End If, Skip et Lab dans votre répertoire C.

Ask « Voulez-vous économisez de la mémoire [y/n] »

```
If Warn
run 3D
skip FIN
End If
LoadWb
End Cli
lab FIN
```

Vous remarquerez que lorsque vous demarrez sans charger le WorkBench, V3D est en NTSC et ne passe en PAL qu'à partir du WorkBench. Vous avez donc le choix et cela peut-être utile si vous voulez par exemple faire une anim sur fond noir, dont seul le centre bouge. En NTSC vous aurez des images plus petites en taille donc vous pourrez en mettre plus sur votre disquette. Merci Gourou Production...

L'AVIS DE GOUROU PRODUCTION

Un superbe programme dont la foule d'améliorations apportées dans la version 2.0, montre qu'Aegis est conscient d'avoir là un soft, avec un très grand potentiel et qui valait la peine d'être remanié si profondément.

Vidéoscape, dans sa première version, était déjà sympathique, il devient maintenant très compétitif, non seulement de par la qualité exceptionnelle de la douceur des animations qu'il produit, mais aussi par le prix qui n'en est pas trop excessif.

Le développement d'autres programmes autour de V3D, comme Modeler-3D, montre qu'Aegis continue à vouloir améliorer son produit et laisse peut-être entrevoir une version 3.0 qui serait encore plus conviviale. Je me surprends en effet à rêver d'un V3D tout a la souris ou même le mouvement des objets ou de la caméra serait géré par l'interface graphique de l'Amiga. L'avenir me donnera-t-il raison ?

Remerciement au CIS de Talence pour le prêt du logiciel.

Norbert

L' ASSEMBLEUR 68000 N°4

Si jamais vous aviez dans l'idée, après notre dernier et magistral cours — qui portait le numéro 3, vous vous souvenez ? — de vous reposer un peu, voici de quoi vous faire déchanter : la suite de nos pérégrinations à travers le fabuleux monde de l'assembleur 68000 sur Amiga...

Voyons, où donc en étions nous restés... Ah oui, je sais : à l'étude des familles d'instructions de notre cher bon vieux MC 68000. Si ma mémoire est bonne — et ces temps-ci, je doute qu'elle le soit — nous avions déjà vu les instructions de déplacement de données (move et compagnie, lea, etc. (non, « etc. » n'est pas une instruction machine) et de décalage et rotation. Passons donc à une nouvelle famille, j'ai nommé : les branchements.

Mais avant tout, un rectificatif à apporter au cours précédent, où plutôt, un oubli à réparer. Dans la famille des instructions de manipulations des données, n'hésitez pas à ajouter l'instruction suivante :

EXG *EXchanGe* (échange du contenu de deux registres — ne pas confondre avec SWAP (voir plus bas))

SALUT, VIEILLE BRANCHE !

Qu'est-ce qu'un branchement ?, me direz-vous. C'est une très bonne question, je ne vous remercie pas de me l'avoir posée. C'est très simple, en vérité : de même qu'en Basic, par exemple, on écrit GOTO ou GOSUB pour « sauter » à un numéro de ligne précis, en assembleur, on utilise des instructions spécialisées pour réaliser des sauts. Ce sont :

BRA *(Branch Always)* : Equivalent du fameux GOTO ci-dessus cité ;

BSR *(Branch Sub-Routine)* : identique à GOSUB ;

Bcc *(Branch Conditional)* : sauf seulement si une condition est remplie ;

JMP *(Jump)* : saut à une adresse (différent de BRA) ;

JSR *(Jump Sub-Routine)* : appel d'un sous-programme (différent de BSR) ;

RTS *(ReTurn Sub-routine)* : retour d'un sous-programme (RETURN, en quelque sorte) ;

RTE *(Return Exception)* : retour d'une sous-routine d'exception (kesako « exception » ? — Patience...) ;

RTR *(ReTurn Retrieve)* : retour d'une sous-routine avec récupération des flags ;

Cette liste a fait apparaître deux paires d'instructions apparemment identiques entre elles, mais pourtant différentes : il s'agit de BRA et JMP, et BSR et JSR. La différence est toute bête : BRA et BSR agissent « relativement » au PC, c'est-à dire qu'on indique au 68000 non pas l'adresse absolue où il doit se brancher, mais la longueur même du branchement. Un exemple clarifiera tout ça :

```
Saut : bra Label....
; autres instructions ; qui font plein de....
; jolies choses.
Label : move.l d0,(Adresse).
```

Le programme assembleur traduira l'instruction « bra Label » par « saut à l'adresse PC + (Label-Saut) », sachant que la valeur Label-Saut est calculée lors de l'assemblage. Quel est l'avantage de ce procédé ? Mais il est évident : on peut, avec cette instruction, écrire des programmes entièrement relogeables, c'est-à-dire pouvant tourner à n'importe quelle adresse en mémoire, puisque le saut se fait d'un certain nombre d'octets par rapport au PC et que ce nombre d'octets reste fixe, où que le programme soit chargé. Sympa, non ? Toutefois, une précision doit être apportée ici : par définition, un programme sur l'Amiga peut être logé n'importe où en mémoire, le système d'exploitation, AmigaDOS pour ne pas le nommer, se chargeant d'effectuer la relocation tout-seul-comme-un-grand au moment adéquat. Mais écrire en relogeable n'est cependant pas inutile, par exemple pour inclure des sous-routines en langage-machine dans un langage évolué tel que le Basic.

Mais revenons-en à nos moutons. Que se passe-t'il dans le 68000 losqu'il rencontre un BSR ou un JSR ? Puisqu'il s'agit d'un saut à une sous-routine de laquelle on est censé pouvoir sortir à un moment ou à un autre, il faut bien



les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500	512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**4490 F**
A 500 C	A 500 + moniteur couleur 1084	**7290 F**
A 2000	1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**11590 F**
A 2000 C	A 2000 + moniteur couleur 1084	**14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext + affichage	2190 F
3"1/2 ext + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR rémanent A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe 0Ko	1700 F
1,5 Mo int sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int A 2300	NC
Genlocker vidéo comp ext GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph CRP A4	4490 F
Table graph CRP A3	8490 F
Table traç A4 ANGALIS	11990 F
Table traç A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F





• 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
• un SAV compétent et intégré
• facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
• la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
• le service spécial collectivité :
Allo Amélie (1) 43 57 48 20

3615 amie

Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDEO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1 2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Videoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4 0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1 3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoid	245 F
Arkanoid II	NC
Ferrari FI	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Bomb Buster	NC
Space Harrier	NC
Tsp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F

amie LE PRO.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______
CODE POSTAL ______
TÉL. ______
MON ORDINATEUR : ______
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS ______

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
		TOTAL	

* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION

DATE ______ SIGNATURE ______

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

WELLDONE

CR 7

que le micro-processeur sache d'où il venait avant d'entrer dans la sous-routine en question. Pour s'en « souvenir, » il sauvegarde tout bêtement le compteur de programme PC sur la pile avant de sauter à la sous-routine. Lors du RTS approprié, il dépile le PC et saute à l'adresse qu'il pointe alors — non sans l'avoir incrémentée auparavant, histoire de se retrouver juste après le BSR concerné et donc de ne pas rentrer dans une boucle sans fin. Dernier point rigolo, les branchements conditionnels. Au nombre de 18, ils permettent de réagir différemment suivant l'état des bits du registre SR qui, je le rappelle, sont positionnés après des comparaisons ou des opérations :

T *True* (toujours — équivalent à Bra)
F *False* (jamais — ne sauter jamais !)
HI *HIgher (supérieur à)*
LS *Lower Same* (inférieur ou égal)
CC *Cary Clear* (pas de retenue)
HS *Higher Same* (supérieur ou égal)
CS *Carry Set* (retenue)
LO *LOwer* (inférieur)
NE *Non Equal* (différent)
EQ *Equal* (égal)
VC o*Verflow Clear* (pas de débordement)
VS o*Verflow Set* (débordement)
PL *PLus* (positif)
MI *MInus* (négatif)
GE *Greater Egual* (plus grand ou égal)
GT *Greater Than* (plus grand)
LE *Less ou Egual* (plus petit ou égal)
LT *Less Than* (plus petit)

Par exemple :

```
; Teste si le caractère contenu dans d0.b est une lettre comprise
; entre "A" et "Z" (en majuscule) et si oui, la convertit en
; minuscule MajMin :
cmp.b   $41,d0   ; compare au code ASCII du A
bcs     Bye      ; pas de retenue : c'est plus petit
cmp.b   $5B,d0   ; compare au code ASCII du.
bcc     Bye      ; retenue : c'est plus grand ou égal
or.b    $20,d0   ; conversion en lettre minuscule
Bye :
rts
```

Autre exemple pour la forme :

```
; Détermine si la chaîne de caractères sur laquelle pointe a0
;est un nombre hexadécimal correct, c'est-à-dire si elle est
; composée de caractères ASCII compris entre '0' et '9'
; ou/et "A" et "F" ($30 et $39 ou/et $41 et $5A)
TestHex :
moveq   7,d0       ; 8 caractères à tester
Boucle :
move.b  (a0)+,d1   ; caractère dans d1
cmp.b   $30,d1     ; est-ce un '0' ?
bcs     Ciao       ; plus petit, ce n'est ni un chiffre ni ; une lettre
                   autorisée, donc il y a une erreur dans le nombre ;
                   donc on ne teste pas les caractères suivants
cmp.b   $3A,d1     ; est-ce un ' :'= ASC(« 9« ) + 1 ?
bcs     Ok         ; plus petit, c'est un chiffre ; (pas la peine de
                   tester si c'est une lettre ou non !
cmp.b   $41,d1     ; est-ce un "A" ?
bcs     Ciao       ; plus petit, ce n'est donc pas ; un caractère permis
cmp.b   $5B,d1     ; alors est-ce un ' " '= ASC("Z") + 1 ?
bcs     Ok         ; encore plus petit : ; c'est une lettre autorisée
cmp.b   $61,d1     ; mais alors, est-ce un 'a' ?
bcs     Ciao       ; toujours pas correct !
cmp.b   $7B,d1     ; peut-être un é = ASC("z") + 1 ?
bcc     Ciao       ; plus grand, c'est donc un caractère erroné
Ok .               le caractère testé était ; correct,
dbre    d0,Boucle  ; au suivant !
Ciao :             fin de la routine de test ;
rts
```

Cette routine est toute bête : on compare le nombre contenu dans l'octet de poids faible de d0 au code ASCII du A majuscule, soit $41. Si, à la suite de cette comparaison, le bit C de SR n'est pas mis, autrement dit s'il n'y a pas de retenue, c'est que d0.b contient un nombre inférieur à $41, auquel cas on ne s'en occupe pas. Dans le cas contraire, il faut encore tester si ce nombre est supérieur au code ASCII du Z, soit $5A. Ici, nous comparons avec $5B, soit le code ASCII du (crochet ouvert) pour la bonne et simple raison suivante : lors du test du résultat de la comparaison, le bit C de SR, toujours lui, nous dira si d0.b est SUPERIEUR OU EGAL à $5B. Et comme on se moque du crochet comme de l'an 40 puisqu'on se limite aux lettres, il ne faut pas comparer d0 au Z, mais au code ASCII d'une unité supérieure. Ainsi, si C est à 0, c'est que le nombre contenu dans d0.b est supérieur ou égal au crochet, ce n'est donc pas une lettre et on ne s'en occupe pas non plus. Si en revanche c'en était une, c'est-à-dire si d0.b était strictement compris entre$41 et $5A ($41 < d0.b < =$5A), alors, par un simple or avec la valeur $20, nous transformons cette lettre en sa minuscule correspondante. CQFD.

Le programme appelant cette petite routine pourrait fort bien ressembler à ceci :

```
; début du programme...
bsr     Input             ;attend l'entrée du nombre au clavier
lea     BufferHex(pc),a0  ;a0 pointe le buffer
bsr     TestHex           ;tester le nombre
; astuce : si le compteur est à zéro, c'est-à-dire si tous les ;
huit caractères ont été testés, c'est qu'il n'y avait pas ;
d'erreur dans la chaîne
tst     d1
bcc     Erreur
; suite du programme...
```

(je tiens à signaler que ces routine sont extraites d'un programme, que j'ai l'intention de vous fournir à plus ou moins long terme et qu'il ne serait de fait peut-être pas idiot que vous les tapiez, puis les sauvegardiez dès maintenant... même si, pour l'instant, vous ne pouvez pas en faire grand chose.) Comme vous le voyez, on peut s'amuser pas mal avec les comparaisons et les branchements conditionnels. Bien sûr, SR n'est pas influencé que par les comparaisons : une soustraction ou une

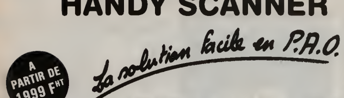
suite p. 69

VOIR BON DE COMMANDE P. 21

cameron PRESENTE

UNE GAMME COMPLETE DE SCANNERS
AVEC RECONNAISSANCE DE CARACTERES (O.C.R.)

HANDY SCANNER







VU DANS LA PRESSE

PERSONAL A4

Vous permet de digitaliser en 10 secondes au format 21 × 29,7 cm.
PERSONAL A4 SCANNER est livré avec :
- un câble de liaison
- deux logiciels Handy Reader*
- un logiciel graphique Handy Painter*
- un manuel d'utilisation en français

VERSION POUR AMIGA ATARI IBM PC XT AT AMSTRAD PC COMPATIBLES

5900 HT

VU DANS LA PRESSE

HANDY SCANNER

Une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes à l'écran de votre ordinateur. Vous glissez Handy Scanner comme une souris sur les documents que vous voulez digitaliser.
HANDY SCANNER est livré avec :
- un logiciel d'installation
- une carte interface
- une documentation en français
- un logiciel graphique Handy Painter*
- deux logiciels Handy Reader*

TYPE 2 digitalise en 2 tons N et B — 1999 HT

TYPE 3 digitalise en 16 nuances de gris — 2999 HT

VERSION POUR AMIGA ATARI IBM PC XT AT AMSTRAD PC COMPATIBLES

HANDY MOUSE

VU DANS LA PRESSE

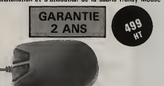
Souris RS 232 spécialement conçu pour IBM PC, AT, XT, AMSTRAD PC et compatibles

HANDY MDUSE est livré avec :
- un adaptateur 9 broches - 25 broches IBM PC
- une disquette Driver d'installation
- un logiciel de traitement graphique très performant Handy Painter*
- un manuel d'installation et d'utilisation de la souris Handy Mouse en français.

ENTIEREMENT COMPATIBLE MICROSOFT

GARANTIE 2 ANS

499 HT







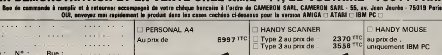
HANOY PAINTER *

Le HANOY PAINTER est un logiciel de traitement graphique élaboré Il permet de saisir des modèles graphiques dans des fenêtres définies préalablement d'après une échelle
Ces documents graphiques peuvent être sauvegardés en fichiers images (point par point) et sont récupérables dans d'autres logiciels graphiques (possibilité de conversion de format)
Il possède :
- plus de 40 fonctions de travail,
- 14 outils, effets spéciaux
- 3 palettes de 32 couleurs ou motifs de coloriage,

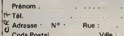
***HANOY READER**

L'HANOY REAOER est un logiciel spécifique de reconnaissance et traitement de texte qui sauvegarde les textes après reconnaissance, en fichiers textes au format ASCII récupérables par tout autre logiciel de traitement de texte
Il est livré avec 5 polices de caractères, mais possède la faculté d'apprendre une police de caractères qui vous est personnelle
Ce logiciel performant possède son propre traitement de texte simple et permet toutes les opérations standards PAGEUP, PAGEDOWN, retour début de texte, retour fin de texte, efface caractère, efface ligne, efface texte insère ligne position sur caractère non identifié suivant, etc.

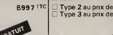
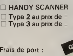
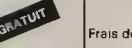
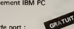
EN DEMONSTRATION ET EN VENTE CHEZ AMIE - 11, BD VOLTAIRE - 75011 PARIS



Bon de commande à remplir et à retourner accompagné de votre chèque bancaire à l'ordre de CAMERON SARL, CAMERON SARL · 55, av. Jean Jaurès · 75019 Paris
OUI, envoyez moi rapidement le produit dans les cases cochées ci-dessous pour la version AMIGA □ ATARI □ IBM PC □



Nom :	□ PERSONAL A4	□ HANDY SCANNER	□ HANDY MOUSE
Prénom :	Au prix de 6997 TTC	□ Type 2 au prix de 2370 TTC	au prix de 592 TTC
Tél.		□ Type 3 au prix de 3556 TTC	uniquement IBM PC
Adresse : N° : Rue :			
Code Postal Ville :			
Signature	Frais de port : GRATUIT	Frais de port : GRATUIT	Frais de port : GRATUIT



AMIE aime se faire des amis. Achetez votre ordinateur au meilleur prix, et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides CITIZEN.



AMIGA 500
+ moniteur couleur :

7290 F.

CADEAU : une TV à cristaux liquides TB20 CITIZEN (VHF-UHF, SECAM) ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.

PROMO NOËL

3 % de remise supplémentaire paur paiement avec les cartes Aurore et Pluriel.

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____
CODE POSTAL ____
TÉL. ____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION

DATE ____ SIGNATURE

Trucs et astuces C64/128, compilé par Dr. Daubes

Le saviez-vous ? DEF FN est une commande du Basic qui paraît anodine, mais qui renferme une multitude de possibilités, si elle est utilisée avec les bons arguments...

Etant quelque peu vicieux, j'adore faire des choses avec mon Basic que tout le monde pense impossibles. En lisant ce qui suit, vous direz certainement « ça ne marche pas ». Mais écoutez plutôt et essayez les programmes ci-dessous.

Si vous regardez le manuel du Basic de votre C64, vous trouverez que la fonction DEF FN est supposée permettre de créer des fonctions mathématiques. En fait il est possible de faire toute autre chose : stocker et exécuter des routines en langage machine.

DEVINEZ UN PEU...

Voici la première routine. Regardez si vous pouvez deviner ce qu'elle cache.

```
10 POKE 784,108:POKE 785,122:
POKE 786,0
20 DEF FN BP(X)=USR (162)+POS
(« {CTRL A ] {CBM U] {SHIFT-
SPACE}! {F8} {CTRL A] {SHIFT T]
{F8] {CTRL D] {SHIFT T} {SHIFT-
SPACE} {SHIFT^} {F8} {CTRL F]
{SHIFT T] {SHIFT-SPACE] {CTRL
O} {CBM 5} {F8}{CTRL X} {SHIFT
T} {F1} {CBM I} {CBM I]
{F3} I {SHIFT J<< {CBM U} {CBM
£ } {F8} {CTRL X} {SHIFT T] L ;
{SHIFT £ ] »)
30 X=FN BP (0)
```

Remarque importante : les { } délimitent des combinaisons de touches spéciales ainsi {CBM I} implique d'appuyer simultanément sur la touche Commodore et le I, {F8} correspondant à la touche de fonction F8.

Eh oui, ceci est un beep ! Bien que cela ne soit pas clairement explicité, cette commande est équivalente au PRINT CHR$ (7) du C128, qui crée un son pendant une courte seconde. Ici, le X=FN BP (0) commande au SID, le circuit sonore du C64, de faire connaître sa présence en synthétisant un son. Ces lignes 10 et 20 peuvent donc être réutilisées dans d'autres programmes. Soyez cependant attentif quand vous taperez celles-ci, car elles comprennent des codes forts peu explicites mais indispensables. Enfin, respectez les espaces.

Vous pourrez ainsi combiner toutes les autres routines de cet article. Il ne faut cependant pas oublier que le DEF FN doit être situé avant l'utilisation de la fonction, de préférence au début du programme.

De plus, comme vous le verrez dans les programmes suivants, la ligne 10 reste toujours la même. Aussi longtemps que vous ne taperez pas NEW, gardez la ligne 10 et tapez les lignes de 20 à 250.

RESTORE SÉLECTIF...

La plupart des BASIC, même ceux du C128 et du PLUS/4, comprennent une commande RESTORE qui accepte un numéro de ligne comme argument. Ceci vous est permis sur votre C64 par la routine suivante :

```
10 POKE 784,108 :POKE 785,122 :
POKE 786,0
20 DEF FN RS(LN)=USR(LN)+POS
(« {CTRL A ] {CBM U} {CBM T}
{CBM £} {CBM £} {SHIFT F] {<—}
{CBM G} {< —] L' {CBM £} »)
30 X=FN RS(50):READ S$ :PRINT S$
```

```
40 DATA PREMIER
50 DATA SECOND
```

Comme démontré dans la ligne 30, pour pointer vers une ligne de data, utilisez X = FN RS (n° de ligne). On peut aussi bien utiliser un nombre qu'une expression du type A + 1000 − B. D'autre part, X peut être remplacé par n'importe quelle autre variable.

SUPER POKE...

Je suis sûr que vous êtes familier avec les « Loader » Basic qui place en mèmoire des valaurs pendant une boucle FOR/NEXT. Cette routine rendra les « Loader » complètement obsolète.

```
10 POKE 784,108:POKE 785,122:
POKE 786,0
30 DEF FN P(X)=USR(X)+POS
(« {CBM I} D {CBM J} 6 {F1} =
{CBM J} 7 {F1} > {K} {SHIFT £} <
{SHIFT £} {CTRL F} {CBM D}
{CTRL X} + {CBM C} {CTRL P}
{CTRL C} L {CBM R} {CBM Y}
{CBM K} {CBM Y} ' {CBM U}
{SHIFT £} {CTRL A} {F1} {CTRL G}
{CTRL X} {CBM 2} {SHIFT £} Y
{CBM £} L {CTRL P} {CTRL
C} »)+D
40 POKE 53280,0:POKE 53281,0:
POKE 646,1:PRINT CHR$ (147)
50 V=53248:POKE 2040,1:POKE
V+21,1:POKE V,24:POKE V+1,53:
POKE V+39,7
60 PRINT « .............. » :POKE
704,FN P(0)
100 DATA 000,000,000,000,255,000,
003,255
110 DATA 192,015,255,240,031,231,
248,063
120 DATA 227,252,127,255,248,255,
255,224
130 DATA 255,255,128,255,254,000,
255,248
140 DATA 000,255,248,000,255,254,
000,127
150 DATA 255,128,063,255,224,031,
255,248
160 DATA 015,255,240,003,255,192,
000,255
170 DATA 000,000,000,000,000,
000,000,—1
```

Une fois ce programme démarré, il crée un Sprite à partir des lignes de DATA en les POKEant dans la mémoire sans passer par une boucle FOR/NEXT. La syntaxe de ce SuperPOKE est POKE adresse, FN P(0), l'adresse étant celle de départ où les DATAs doivent être stockées. Le −1 doit être tapé pour signifier la fin des données, sinon une erreur ?OUT OF DATA ERROR apparaîtra. Ainsi,

```
POKE 49152,FN P(0):DATA 1,2,3,4,
-1
```

est équivalent à

```
FOR I=49152 TO 49155:READ
D:POKE 1,D:NEXT I:DATA 1,2,3,4
```

Quand vous avez entre 1 et 3 Ko de DATA à entrer en mémoire, la première méthode n'est pas uniquement plus courte, mais trois fois plus rapide. Note : cette routine place un zéro juste après la dernière partie des données stockées en mémoire. Ceci est important si vous voulez stocker des données juste avant une routine en langage machine. Après l'exécution de cette routine, la variable numérique D est rendue égale à la dernière valeur lue par READ. Souvenez-vous en, si vous utilisez la variable D dans votre programme.

La routine SuperPOKE forme un complément parfait au RESTORE sélectif cité précédemment. Ensemble, ils constituent une parfaite équipe. L'exemple suivant illustre leur combinaison :

```
10 POKE 784,108:POKE 785,122:
POKE 786,0
20 DEF FN RS(LN) = USR (LN) +POS
(« {CTRL A} {CBM U} {CBM T}
{CBM £} {CBM £} {SHIFT F} {< —}
{CBM G} {< —} L' {CBM £} »)
30 DEF FN P (X) = USR (X) +POS
(« {CBM I} D {CBM J} 6 {F1} =
{CBM J} 7 {F1} > {K} {SHIFT £} <
{SHIFT £} {CTRL F} {CBM D}
{CTRL X} + {CBM C} {CTRL P}
{CTRL C} L {CBM R} {CBM Y}
{CBM K} {CBM Y} ' {CBM U}
{SHIFT £ } {CTRL A} {F1} {CTRL
G} {CTRL X} {CBM 2} {SHIFT £} Y
{CBM £} L {CTRL P} {CTRL
C } »)+D
40 POKE 53280,0: POKE 53281,0:
POKE 646,1:PRINT CHR$ (147)
50 V=53248:POKE 2040,1:POKE
V+21,1:POKE V,24:POKE V+1,53:
POKE V+39,7
60 PRINT « ............. :POKE 704,FN
P(0)
70 FOR I=24 TO 255 STEP 8
80 X=FN RS(100+10*(I AND
8)):POKE 704, FN P(0):POKE
V,1:POKE 1061+I/8,32
90 NEXT
100 DATA 000,000,000,000,255,000,
003,255
110 DATA 192,015,255,240,031,231,
248,063
120 DATA 227,252,127,255,248,255,
255,224
130 DATA 255,255,128,255,254,000,
255,248
140 DATA 000,255,248,000,255,254,
000,127
150 DATA 255,128,063,255,224,031,
255,248
160 DATA 015,255,240,003,255,192,
000,255
170 DATA 000,000,000,000,000,000,
000,-1
180 DATA 000,000,000,000,255,000,
003,255
190 DATA 192,015,255,240,031,231,
248,063
200 DATA 227,252,127,255,254,255,
255,255
210 DATA 255,255,255,255,255,255,
255,248
220 DATA 000,255,255,255,255,255,
255,127
230 DATA 255,254,063,255,252,031,
255,248
240 DATA 015,255,240,003,255,192,
000,255
170 DATA 000,000,000,000,000,000,
000,-1
```

Ce programme anime un personnage furieux sur l'écran...

COMMENT (ET POURQUOI) ÇA MARCHE...

Normalement, DEF FN est utilisé pour DEFinir une FoNction mathématique. Dans les programmes ci-dessus, DEF FN est utilisé pour stocker des routines dans la mémoire. Une autre fonction aussi méconnue, USR, est aussi utilisée. Comme SYS, USR lance l'exécution d'une routine en langage machine. On peut noter que chaque DEF FN débute par un USR. En principe, les adresses 785 et 786 contiennent l'adresse de la routine que USR va exécuter. Tout aussi normalement, l'adresse 784 contient l'instruction 6502 JMP. Ainsi, à chaque fois que USR est rencontré dans un programme BASIC, l'ordinateur saute à l'adresse 784 et de là, passe à l'adresse contenue dans les adresses 785 et 786.

Pour faire fonctionner ces routines DEF FN, la première chose à faire est de dévier de la norme. Donc la ligne 10 place en 784-786 un JMP indirect. Ainsi, l'ordinateur ne saute plus à l'adresse contenue dans 785-786, mais à l'adresse pointée par l'adresse contenue dans 785-786. (Ne vous inquiétez pas si vous ne comprenez pas parfaitement, vous pouvez quand même utiliser ces programmes.)

Dans chaque routine listée ci-dessus, les USR sautent à l'adresse pointée par les cases mémoire 122 et 123 ($7A et $7B), plus communément connu comme le pointeur BASIC (TXTPTR). Ces deux cases pointent le caractère courant de la ligne BASIC courante. Dans notre cas, quand USR est exécuté, le TXTPTR pointe vers le signe + qui suit la commande USR(X).

Alors, l'ordinateur trouve dans la mémoire les codes du +, de la fonction POS, de la parenthèse ouverte et du guillemet. Ceux-ci correspondent à des instructions 6502 tout à fait légales, ce qui permet d'arriver enfin à ces caractères peu orthodoxes.

Ces caractères ne sont pas choisis aux hasard ; ce sont des instructions en langage machine soigneusement choisies. Si vous avez un moniteur ou un désassembleur, amusez-vous à scruter ces routines. Dans la plupat des cas, elles commencent à l'adresse 2105 ($0839). Ce sont ces routines qui créent le Beep ou le SuperPOKE.

A VOTRE TOUR...

Si vous avez compris le système, il vous sera très aisé de créer vous-même vos propres routines par l'intermédiaire de DEF FN. Envoyez-nous vos réalisations, les meilleure seront récompensées.

Dr DAUBES.

ESPACE MICRO

L'ESPACE VIDEO INFOGRAPHIQUE AMIGA

Tout le monde peut vendre de l' AMIGA...
ESPACE MICRO sait aussi vendre des solutions

32 RUE DE MAUBEUGE
75009 - PARIS
TEL : 42852520 (4 lignes)
Métro : Cadet
CB - CREDIT CREG - LEASING
EXPEDITIONS DANS TOUTE LA FRANCE

VIDEO & INFOGRAPHIE

L' Amiga équipé en station de travail graphique est un puissant outil pour la réalisation d'opérations répondant aux amateurs éclairés et aux professionnels de l'image tels que:

- Publicité, Vidéo, Art, Mode, Stylisme, Architecture, Etc...

Les applications sont multiples:

- Graphisme & Animation
- Titrage & Incrustation Vidéo
- Génériques & Post Synchronisation

Espace micro présente en permanence et sur rendez-vous des applications graphiques (dessins, animation...) et vidéos (montage, titrage, digitalisation, incrustation, trucages...)

Le matériel nécessaire est en exposition.

Des exemples de configurations:

INITIATION

AMIGA 500 PERITEL + DELUXE PAINT : 5490 F
500 PERITEL + GENLOCK (encodeur Pal intégré) + DELUXE PAINT & VIDEO : 11200 F

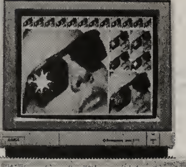
APPLICATIONS :

500 COULEUR + DELUXEPAINT + XEROX COULEUR 4020 (jet d'encre) + KIT MEM.-DISQUE : 23450 F

500 COULEUR + GENLOCK + DIGIVIEW + KIT MEMOIRE DISQUE +DELUXE VIDEO + VIDEOTITLER + P.ELECTRONIQUE: 19000 F

KIT VIDEO PRO :

AMIGA 2000 COULEUR + GENLOCK + DIGIVIEW & FILTRE ELECTRONIQUE + DELUXE VIDEO, VIDEO TITLER,PHOTON PAINT : 29000 F



LISTE DES OPTIONS GRAPHISME & VIDEO

Moniteur haute persistane : 4490 F - lecteur 2 : 1650 F - extension 2 Méga : 3550 F - Genlock encodeur : 4900 F - digiview : 2750 F - Filtre electronique : 2500 F - Framegrabber couleur temps reel : 9490 F - Tabe graphique Easyl pour 500 : 4750 F pour 2000 : 5900 F

Video Titler : 1400 F - Provideo : 2490 F - TV Texte : 790 F - TV Show : 890 f - DeLuxe Video : 990 F - De Luxe Paint : 990 F - Photon Paint : 990 f - DigiPaint : 550 F - Express Paint : 1250 F - Animate 3D : 1590 F - Sculpt 3D : 990 f - VideoScape : 1390 F - Aegis Animator : 950 F - Pixmate : 490 F

GAMME AMIGA

Matériel:

Amiga 500 Péritel : 4750 f - Amiga 500 Couleur : 7450 f - Amiga 500 Col. Haute Pers : 9700 f
Amiga 2000 Péritel : 11850 f - Amiga 2000 couleur : 13840 f - Amiga 2000 Haute Pers. : 16850 f

Lecteur 3'5 : 2090 f - memoire 512 k : 1065 f - Kit Mémoire/Lecteur : 2490 f - Imp.Couleur MPS1500c : 3390 f - Xerox Couleur Jet d encre : 16000 f - Carte passerelle Xt : 5680 f - disque dur 20 Méga : 6990 f - Tables tracantes, cameras, cables, etc...

Logiciels:

Bureautique :

Prtowrite : 1100 f - Prof.Page : 3490 f - Publisher : 1600 f - Textcraft : 300 f - Vip : 1495 f - Maxiplan : 1990 f - Superbase : 950 f - Visawrite : 1450 f

Ludiques :

bard tales I & II : 295 f - capone : 299 f - Chess Master : 299 f - Defender of Crown : 295 f - Three Stooges : 299 f - Explora : 390 f - Ferrari formula one : 299 f - etc... Choix important-

LE FORUM RESEAU

Je scrute régulièrement le casier contenant votre courrier pour cette rubrique. Il faut bien dire qu'il ne se remplit pas assez vite à mon goût et que j'ai ainsi eu la possibilité de faire une petite sieste en attendant le facteur...

Monde étrange que celui des rêves où, bien souvent réalité et fiction se côtoient avec une facilité déconcertante... jugez plutôt. Me voilà dans cette bonne ville de Paris en plein mois d'octobre, ayant en poche le salaire durement gagné pendant mes deux mois de vacances scolaires. Mon but m'apparaît clairement malgré la nébulosité des songes : trouver l'ordinateur idéal... Pour tout vous dire, je suis un passionné de graphismes et de musique, alors, à peine ai-je mis le nez dans la première revue informatique, qu'un nom aux sonorités magique résonne déjà à mes oreilles : AMIGA.

Décidemment, dans mon rêve, comme dans la réalité, les Parisiens sont de sacrés veinards. En effet, si l'on en croit les multiples publicités paraissant dans l'ensemble de la presse micro-informatique, la capitale fourmille de spécialistes Amiga. Étant moi-même Parisien, et de ce fait le « plus chanceux des hommes », je pars en chasse, bien décidé à ne pas revenir bredouille... d'informations tout au moins...

Je rentre donc tout guilleret dans la première boutique, arborant fièrement mes récentes idées pro-Amiga. Là, c'est la douche froide. Dures et agressives, les remarques du vendeur fusent telles des flèches acérées et plus ou moins empoisonnées : un Amiga ? mon pauvre Monsieur, mais vous faites un choix très dangereux. Ne savez-vous pas que Commodore vient d'être acheté par Apple Computer ? Non, vraiment Commodore est fini, du moins en France, achetez plutôt un Atari ou, si vous êtes réellement fortuné un Mac Intosh. Je n'aurai pas d'autres explications et je sors prendre l'air pour me remettre de ce scoop boursier. Je me refais une santé avant d'oser pousser la porte d'entrée d'un second magasin. L'accueil est ici beaucoup plus favorable. L'Amiga, on connaît... D'ailleurs, il y a un 2000 ouvert et complètement désossé devant l'un des collègues de mon vendeur. Ils sont en train d'installer un disque dur A2092/pc sous les regards admiratifs du propriétaire de la machine. Oui mais voilà, une heure et demie après, ce dernier rit jaune et l'Amiga est toujours ouvert avec un disque dur inopérant. La conclusion du vendeur est simple : ce disque dur est en panne, revenez la semaine prochaine. On en aura de nouveaux. C'est alors la remarque géniale de l'un des acteurs : « Il faudrait peut-être aller aux formations prévues sur cette machine... » En fait, sans en arriver jusque là, il suffisait tout simplement de lire attentivement les consignes de montage. Ce qui fut fait, pour le plus grand bien du disque dur, du client et du vendeur.

Lorsque vient mon tour, j'ai une petite boule au fond de la gorge, qui m'empêche d'exprimer clairement au vendeur la raison de ma venue... Tant pis, le troisième sera le bon... D'ailleurs, il y a la queue devant l'unique A2000 exposé et, semble-t-il, les deux vendeurs connaissent cette merveille. J'écoute donc les questions (et les réponses surtout...) des personnes me précédant :

Client : « Je voudrais un câble série pour brancher mon Amiga sur une imprimante laser ». Vendeur : « Oh, mais je ne sais pas si cela est possible... » Second vendeur : « Non, on ne peut pas brancher une laser sur un Amiga. » Client : « Ah bon ? » Premier vendeur : « Cela dépend, si c'est un A500 ou un A2000 car, si les sorties du premier sont standard, ce n'est pas le cas du second... » Client : « Ce n'est pas ce que l'on m'a dit... » Second vendeur : « Nous sommes des spécialistes, vous pouvez avoir confiance »... Ben voyons... Bien sûr que nous avons confiance. Et le client de repartir sans câble et moi de le suivre pour d'autres cieux plus accueillants. A ce stade de mon parcours imaginaire, (mais allez savoir...), je ne sais ni l'essentiel, ni le superflu sur ce superbe ordinateur, objet de toute mon attention. Peut-être la suivante...

ARRRGH, ici on répond à mes questions. L'essentiel (théorique) est vite vu et revu. « D'ailleurs, vous pouvez vous reporter à la documentation du constructeur pour les caractéristiques techniques et n'hésitez pas à me poser des questions ». Voilà un accueil des plus agréables. Questionnons donc, puisque nous avons l'autorisation... « Puis-je avoir une démonstration de digitalisation ? » Sourire. « Ce serait avec plaisir mais notre filtre électronique est en panne. » Re-question : « Et avec le filtre classique ? ». Re-sourire « Ce

n'est pas aussi bon, je préfère vous faire une démonstration plus tard ». Ok, pas de problème. Il en est de même pour les sorties d'imprimantes, les démos de séquenceurs MIDI, de vidéo, etc. Tout est possible, mais la semeine prochaine. Bref, une bonne adresse à ne pas perdre. Je reviendrais, soyez en sûr. Bien que n'ayant que très partiellement obtenu les renseignements tant désirés, je suis beaucoup plus tranquille. Ce vendeur m'a confirmé que tout était possible avec l'Amiga et qu'il pourrait bientôt me le prouver. Vous savez comme on est, tous impatients devant un futur achat et je n'ai pas pu m'empêcher de continuer mon chemin... Suivent alors quatre ou cinq boutiques, où l'Amiga n'est présenté que comme une superbe machine de jeux aux graphismes époustouflants, n'intéressant que les félés du manche à balai ou les professionnels de l'image. Quand votre aimable rèveur indique qu'il espère faire, éventuellement, quelque chose d'autre (un ordinateur peut tout faire n'est-ce pas !), on lui rit carrément au nez en le détournant quelquefois sur d'autres marques... Dommage, dommage. Je pensais que l'Amiga pouvait aussi être sérieux. Je commence alors à douter. N'importe qui à ma place aurait laissé tomber, mais... plus têtu que moi tu meurs... Mes pérégrinations me mènent alors dans une grande surface de la région parisienne. Là, c'est direct. Le vendeur ne connaît ni l'A500, ni la concurrence. Il prend ses fiches produits et me récite le contenu. Je lui montre que nous avons les mêmes fiches techniques et je repars dans une autre enseigne nationale. Pro, on répond à (presque) toutes mes questions. Seule la vidéo semble poser quelques problèmes. On confond gel d'image avec digitalisation temps réel, mais après tout, comme me l'indique mon interlocuteur, on ne peut pas tout connaître... De retour chez moi, je décide de conter mes (més) aventures à Commodore Revue. A cet instant, le facteur vient de déposer le courrier tant attendu et me tire brutalement de mon cauchemar.

Bien entendu, il est évident que tout ceci n'est que pure réalité... euh... fiction. Toute ressemblance avec des faits ou des personnages existants ou ayant existés ne serait que pure coïncidence... La simple idée de vivre dans un monde correspondant à ce rêve (idiot) me donne la chair de poule... Pour terminer, et cette fois je suis bien réveillé, une lettre d'un compatriote des Antilles. Messieurs les Distributeurs, vous qui me trouvez plutôt féroce, à vous de jouer...

En dehors du fait que ce lointain lecteur me donne la nostalgie de mes dernières vacances au soleil, il s'agit là tout simplement d'un défi, dont les règles sont plus que simples : Que tous les distributeurs suffisamment compétents pour satisfaire ce futur client, prennent directement contact avec lui (comme il le demande), la publicité suivra dans tous les cas de figure. Content ou non, D. Vontrat nous fera part de la suite faite à cette lettre...

Al Candre

Tartane, le 15/10/88
Messieurs,
Lecteur depuis peu de votre revue, la rubrique
Forum m'intéresse au plus haut point. En effet, je
compte acquérir au plus vite un Amiga 2000, avec
les périphériques nécessaires me permettant de four-
nir un travail de qualité, dans le domaine audio-
visuel. Possesseur d'un camescope Sony (ccd v200),
je peux donc obtenir les images brutes qui m'inté-
ressent. Mais comment les traiter efficacement, avec
quels périphériques, avec quels logiciels ? etc.
Les Antilles ont l'avantage de proposer une douceur
de vivre qui me convienne...mais pour ce qui est de
glaner des renseignements en vue de l'achat d'un
Amiga 2000 : « bonjour les dégats ! »
Ma réticence à approfondir le peu que je connaisse
de la langue de Shakespeare, m'interdit de penser
pouvoir obtenir un service qui me convienne dans
la toute proche Floride... aussi me suis-je d'ores et
déjà résolu à venir chercher à Paris le matériel qu'il
me faut. Mais où ?... Paris est nettement plus grand
que Fort-de-France... (!!!) et si j'en crois les annon-
ceurs qui paraissent dans votre revue, chacun est le
meilleur !
Et c'est là que Forum entre en jeu : publiez ma let-
tre et il y aura un distributeur intéressé par les 50 000
francs que je compte investir pour obtenir une con-
figuration qui me satisfasse... un distributeur prêt à
tenir le pari d'être compétent, car Forum recevra,
je vous le promet, l'écho de mes démarches... Alors,
Messieurs les Distributeurs, je vous attends.
En vous remerciant par avance de la parution de
cette bafouille, votre lecteur s'en retourne sous les
cocotiers.
M. VONTRAT Denis Hanse l'Etang-Tartane 97200
TRINITE MARTINIQUE

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE - TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328
Démonstration sur rendez-vous Les prix sont TTC

PRIX VALABLES POUR OCTOBRE 1988

AMIGA 500	4590	*Cadeau* : 1 joystick, 2 jeux.
AMIGA 500 Couleur	7450	*Cadeau* : Photon Paint
AMIGA 500 Couleur Extension 512 K	8990	*Cadeau* : Deuxième lecteur 3"1/2
AMIGA 500 Moniteur H.P. 2080 Extension 512 K	10670	*Cadeau* : Imprimante
AMIGA 500 Couleur, Gen Lock	11890	*Cadeau* : Deuxième Lecteur 3"1/2
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA	14480	*Cadeau* : Imprimante
AMIGA 2000 Couleur	14500	*Cadeau* : Lecteur 3"1/2
AMIGA 2000 Couleur Disque Dur 20 MEGA	20940	*Cadeau* : Genlock
AMIGA 2000 Couleur Extension 2 MEGA	21190	*Cadeau* : Digiview 3.0
AMIGA 2000 Coul, DD 20 Mega, Ext 2 MEGA	27340	*Cadeau* : Digiview 3.0, Imprimante
AMIGA 2000 Coul, DD 60 MEGA, Imprimante Jet d'encre Couleur XEROX 4020	43175	*Cadeau* : Extension 2 MEGA
AMIGA 2000 Coul., Ext 8 MEGA	38498	*Cadeau* : Digiview, Statif

→ PROMO UNIQUES NOVEMBRE:

→ AMIGA 500 COULEUR....................7290 TTC

AMIGA 500 Coul+ Gen Lock Composite........9900 ←

AMIGA 2000 Coul + Disque Dur 60 M.........23900 ←

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802 — 4400
Indispensable pour toute application video Incrustation à l'écran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo Ne nécessite pas de codeur

EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA
- A1000 — 6690

Possibilité de chainer jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplementaires). Fournies avec alimentation indépendante

DISQUE DUR 20 MEGA
- A500 — 6990
- A1000 — 7290

DISQUE DUR 60 MEGA A500/A1000 — 13900
DISQUE DUR 60 MEGA A2000 — 11900

LECTEUR 10 MEGA — 10900
Permet d'enregistrer des données sur des disquettes de 10 MEGA interchangesbles Se comporte comme un disque dur de taille illimitéé Idéal pour sauvegarde de disques durs

VISUAL AURALS — 2490
Système intéractif images-musique une musique en entrée provoque des effets paramètrables sur les images à l'écran

IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020 — 16485
Enfin la possibilité d'obtenir sorties couleur sur papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA

CARTE 68020/68882 25 MHZ — 19900
Accellère jusqu'à 30 fois les calculs, utilisation indispensable avec SCULPT 3D et ANIMATE

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3"1/2	1890	Extension 2 MEGA A2000	6400	Digiview (A1000) vrs 3	1990
Lecteur NEC 3"1/2	1490	Extension 8 MEGA A2000	23710	Digiview (A500-A2000) vrs 3	2290
Lecteur Cumana 5"1/4	2450	Extensions 2 MEGA A1000	6690	Filtre Digitalisation DG 88	2690
Lecteur Interne A2000	1650	Extension 512 K A500	1490	Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Lecteur 10 MEGA Supra	10900			Statif Digitalisation	1290
		Carte XT A 2000	5600	Statif avec Spots	2390
Moniteur Commodore A1084	2990	Co-process 68020-68882 25 Mhz	19900	Gel d'images couleur	NC
Moniteur H.R A2080	4490			Gen Lock Pal/Cempos A8802	4400
		HANDY SCANNER	3499	Gen Lock GST 1000	14900
Kit Disque Dur A2000	6150	SCANNER A PLAT	8990	Encodeur PAL	2520
Disque Dur 20 Mega A500	6990	Tablette Graphique A4	4650	Transcodeur PAL/SECAM	1390
Disque Dur 20 Mega A1000	7290	Tablette Graphique A3	7900	TUNER TV	1490
Disque Dur 60M A500/1000	16900	Table Traçante A3 DXY 1100	11600	Interface MIDI	549
Disque Dur 60 M A2000	11900			Visual Aurals	2490

LA CREME DES LOGICIELS AMIGA
une séléction de nos meilleurs produits

GRAPHISME VIDEO

Aegis Animator	790
Aegis Impact	590
Butcher	339
Calligrapher	890
De Luxe Paint 2	650
De Luxe Photo Lab	890
De Luxe Production	1290
De Luxe Video	850
Digipaint	480
Director	650
Express Paint	690
Fantavision	590
Light, Camera, Action	690
Page Flipper	390
Photon Paint	640
Photon Paint Surf Disk	329
Pixmate	490
Pro Video	1490
Pro Video Plus	2790
Sculpt 3D	890
Animate	1450
Fancy Fontes (Sculpt3D)	590
TV Show	750
TV Text	750
Transport Controller	2290
Videoscape 2.0	1290
Modeler 3d	740
Videotitler	1090
X CAD	3950

MUSIQUE

Aegis Sonix	540
Audiomaster	440
De Luxe Music C S	798
Keyboard Control	
Sequencer	1890
Pro Midi Studio	890
Pro Sound Designer	990
Sound Sampler	990
Synthia	950

AC Fortran	2290
Benchmark Modula 2	1990
Devpack	790
Lattice C	1590
Manx Aztec C Develop	1990
Manx Aztec C Profess	1490
Power Windows v 2	840
Disk to Disk	540
DOS to DOS	520
Interchanger	490
FACC	350
Quarterback	690

BUREAUTIQUE

Professional Page	2490
Excellence!	1990
Kind Words	990
Maxiplan	1690
Publisher Plus	690
Pro Write 2.0	1100
Superbase	950
Superbase Pro	2490

IMPRIMANTES

Citizen 120 D	1850
Star LC 10	2490
Star LC 10 Couleur	2990
NEC P 2200	3900
Star LC 24/10	3990
Citizen MSP 15 E	4990
Xerox 4020 Jet Encre Couleur	16485
Laser ATARI SLM 804	14173
Laser Postscript AST	35461

LIVRES

Hardware Reference	270
Intro au système AMIGA	270
Intuition Reference Manual	270
ROM Kernel Libraries	406
AMIGA ROM Kernel Refer.	270
Trucs et Astuces AMIGA	149
Bien Debuter sur AMIGA	149

Expéditions en France et à l'étranger dès réception de commande, contactez nous pour disponibilité en stock

HANDY-SCANNER HAN[illegible]DER

L'Amiga est un ordinateur superbe, capable de prouesses graphiques époustouflantes. Seulement voilà, tout le monde n'est pas un Léonard de Vinci version Deluxe Paint II. Alors comment avoir de beaux dessins pour illustrer son travail de PAO, ou tout simplement pour les intégrer dans un programme personnel ? Même (et peut-être surtout) les graphistes ont parfois besoin de dessins qu'ils ne pourraient pas réaliser aisément : une carte de France détaillée par exemple.

La première solution à ces problèmes est la digitalisation. Mais pour digitaliser, il faut un digitaliseur (!!!), une caméra vidéo noir et blanc de qualité, un camescope, ou encore un magnétoscope numérique (pour obtenir un arrêt sur image fixe). De plus pour que vos réalisations soient de qualité, il vous faut un statif et si votre source vidéo est en couleur, un filtre digital. En résumé la digitalisation est un bon moyen d'acquérir des images si l'on y met le prix (au minimum cinq mille francs).

L'alternative à la digitalisation vidéo est la « scannérisation ». Le scanner est une sorte de photocopieuse qui, au lieu de dupliquer l'original, le transforme, ligne après ligne, en une suite de chiffres compréhensibles par l'ordinateur. La résolution d'un scanner est son principal attrait (environ douze points par millimètre comme les imprimantes lasers). Mais le prix de ces superbes engins limite leur emploi aux professionnels. En effet, le scanner à plat, Canon IX-12 F, malgré son positionnement comme étant le moins cher du marché, demeure encore au-dessus de la barre des 10 000 F (ht). Dans l'un de nos prochains numéros, nous étudierons le petit nouveau de la société Cameron, qui n'est autre qu'un scanner à plat, format A4 dont le prix ne devrait pas exéder les 7 000 F (ttc). Il est trop tôt aujourd'hui pour en faire le leader rapport qualité-prix de sa catégorie, ce qui explique notre choix pour le Canon fX-12 F comme point de référence.

LA SOLUTION A FAIBLE PRIX

Désormais les scanners sont mis à la disposition du grand public, par l'intermédiaire de l'Handy-Scanner. Effectivement, celui-ci ne coûte que'environ trois mille francs. L'astuce de Cameron, qui permit de diviser par trois le prix d'un tel outil, fut de supprimer la plus grande partie de la mécanique, en particulier celle qui avait pour but de faire avancer la feuille et de la remplacer par... votre mécanique propre. En effet



vous devez assurer le rôle du moteur et faire avancer le scanner sur la feuille et non pas le contraire, comme c'est le cas avec les autres scanners. Bien entendu, la largeur de scannérisation a été réduite pour permettre une bonne prise en main de cette souris un peu particulière.

De plus, l'H-S est d'une simplicité exemplaire. L'installation du hardware ne pose aucun problème. Vous n'avez qu'à enficher l'interface sur le bus (possesseurs de 1000 ou de 500 avec extension externe, n'ayez aucune crainte, le bus est passé). Pour l'Amiga 2000 les choses sont plus délicates, car il faut insérer dans le « slot 1000 » l'interface après l'avoir démontée (au revoir la garantie du scanner). La connection du scanner à l'interface se fait par l'intermédiaire d'une prise normalisée Canon 9 broches. Une fois couplé à l'Amiga, le scanner sera entièrement dirigé via le logiciel Handy-Painter. La version de ce dernier est en allemand, mais l'exécution d'un simple fichier batch (fichier contenant des ordres DOS à exécuter les uns après les autres, comme la Startup-Sequence) traduira en français les différents logiciels et les incorporera sur une disquette système autoboot. Cette traduction concerne non seulement les menus, les requesters mais aussi les divers messages d'erreur. Cette formule de traduction automatique est excellente et mériterait d'être reprise par d'autres éditeurs.

Le logiciel Handy-Painter a pour but principal de piloter le scanner et d'en recueillir les données. Ce programme dispose de fonctions de dessin classique : pointillés à main levée, ellipses, rectangles, polygones, aérographes, courbes... Hélas, ces fonctions ne sont pas aussi pratiques d'emploi que sur Deluxe Paint II, ceci étant dû au mode de stockage des images en mémoire. Handy-Painter travaille sur toute la mémoire disponible et pas seulement sur les 512 Ko accessibles par les puces graphiques, comme c'est le cas pour les autres logiciels de dessin. Cette représentation permet de numériser de très grandes images, ce qui est indispensable pour un bon logiciel de digitalisation, mais le programme est obligé de calculer après chaque action, car il n'utilise pas les fonctions préprogrammées de l'Amiga, étant donné que celles-ci sont également limitées à 512 Ko. Cette utilisation de toute la mémoire est conditionnée par les résolutions utilisées, à savoir 640 × 200 ou 640 × 400 en entrelacé (le document quant à lui peut évidemment être plus grand) et par le nombre de plans de travail : sept (contre deux pour Deluxe Paint). Une extension de mémoire d'au moins un méga est fortement conseillée pour profiter pleinement des possibilités de H-Painter.



D'autres raffinements méritent d'être signalés. En premier lieu vous disposez de trente-cinq polices de caractères différentes, dont l'alphabet cyrillique et une police vectorielle qui peut être agrandie, sans que sa définition en soit altérée, comme les polices postscript. Handy-Painter vous donne aussi la possibilité d'utiliser au maximum les capacités de votre imprimante avec une résolution maximale de 240 dpi pour une Epson ou de 360 dpi pour une Nec. Les résultats sont impressionnants.

L'handy-Scanner n'est pas réellement un concurrent de Digi-View ; ces deux modes de digitalisation d'image sont en fait complémentaires. Le scanner ne peut digitaliser que des bandes (horizontales ou verticales) de 6,4 cm de large alors qu'un digitaliseur vidéo numérise un document dans son ensemble. En revanche le scanner est beaucoup plus précis, environ 200 dpi (ou 8 points par millimètre) alors que la résolution du digitaliseur n'est que de 60 dpi, c'est-à-dire celle de l'écran.

COMPLEMENT DE LA PAO

Le scanner est surtout l'outil indispensable à celui qui veut faire de la PAO de bon niveau. Sa haute résolution lui permet de saisir efficacement un petit schéma technique, un logo de société ou toute « typo script » (par exemple une caligraphie spéciale pour un titre). Vous pouvez également inclure votre en-tête et utiliser du papier normal ou encore numériser votre signature.

L'Handy-Scanner de type 3 a la particularité de saisir seize niveaux de gris (le type 2, moins cher, ne travaillle qu'en blanc et noir) et de les retranscrire en trame monochrome. Du coup, une image produite par ce procédé peut être photocopiée à l'infini, sans que la qualité du document ne soit altérée.

La PAO n'est pas l'unique domaine d'application de ce fantastique petit scanner. Il peut être un outil performant pour le graphiste. Il est parfois bien plus simple de faire un croquis sur du papier que sur un moniteur. Le dessinateur n'aura qu'à scanner son croquis et continuer à le travailler à l'aide d'un quelconque logiciel graphique. On peut aussi, dans le cas d'un texte, lui faire subir toutes les transformations possibles : perspective, incrustation sur un volume, etc.

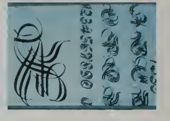
Avec l'Handy-Scanner, est également livré un programme nommé Scan Save. Ce petit utilitaire vous permet de digitaliser « à la chaîne » et ce, même sans avoir énormément de mémoire. Le

procédé est très simple, vous choisissez le nombre de lignes à scanner et vous donner le nom sous lequel vous voulez sauvez votre travail. Si le résultat vous convient, vous pouvez le sauver, le nom étant remis à jour automatiquement (projet. 1, projet. 2, etc.). Ce programme vous permet donc de digitaliser un grand nombre de fois. Ce petit utilitaire s'avère en fait indispensable si votre document est beaucoup plus grand que la largeur du scan (supérieur ou égal à la taille d'une feuille A4).

En résumé, si vous êtes graphiste ou « PAOiste », l'Handy-Scanner vous permettra d'utiliser encore mieux votre Amiga. Bien entendu, je déconseille les Handy-Scanner modèle 2 qui ne travaillent qu'en noir et blanc, pour préconiser par ailleurs les modèles 3, certes plus chers, mais qui, par leur distinction de seize niveaux de gris, apportent une qualité nettement supérieure. De plus la mise en place du scanner est facilitée sur ces modèles, grâce à une vitre qui permet de voir le document durant le déplacement.

PROCHAINEMENT

La dernière raison qui peut pousser à l'achat d'un Handy-Scanner, est la disponibilité d'un logiciel de reconnaissance de caractères : Handy-Reader. N'ayant pu essayer que succintement ce programme sur le stand Commodre au Sicob 88, je ne pourrai, hélas, que vous donnner les chiffres officiels du constructeur en ce qui concerne les taux de reconnaissance. En tout cas voici les quelques points que j'ai notés. Tout d'abord, un méga-octet de mémoire est obligatoire et la méthode de francisation du soft est la même que celle de Handy-Painter. Ensuite le logiciel ne reconnaît à l'origine, que quelques polices de caractères : Times, Helvetica, BookFace (mélange de Times et d'Helvetica), TypeFace (police des imprimantes à marguerite) et Digits. Mais le programme peut aussi apprendre de nouvelles polices. L'apprentissage prend environ une demi-heure. Si la police est assez proche d'une autre déjà connue, le temps nécessaire à la reconnaissance peut être plus court. Le fait de mixer plusieurs polices permet un taux de reconnaissance meilleur, mais nécessite plus de temps pour l'analyse. Le logiciel peut ausi apprendre des groupes de lettres difficilement dicernables (xi, it, ae).



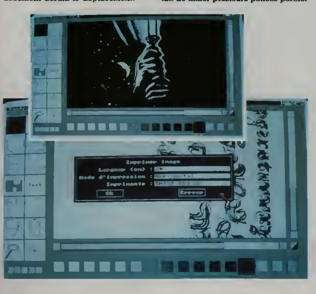
Comme pour l'Handy-Painter, le scan peut être horizontal ou vertical. Mais la résolution est encore supérieure : 400 dpi. On peut toutefois n'utiliser qu'une résolution de 200 dpi, si la police est suffisamment grande (la vitesse d'analyse et ainsi accrue). Si des graphismes entrecoupent le texte, on peut détourner celui-ci pour le rendre compréhensible.

Cette fois-ci la longueur à digitaliser s'exprime en centimètres et non plus en lignes. Le logiciel possède également une option « scan et save » qui empêche l'analyse du texte et n'autorise que sa sauvegarde (en tant que graphique).

En revanche, l'éditeur (du texte compris) semble sortir tout droit d'un cauchemar de PC : pas de souris, des combinaisons de touches pour insérer, effacer...

Le fichier produit est sauvé en ASCII, pour pouvoir être récupéré par un traitement de texte. Le taux de reconnaissance est d'environ 80 %. Ce logiciel semble permettre d'incorporer rapidement un texte dactylographié sans avoir à le retaper entièrement, mais une correction est absolument nécessaire : je n'ai jamais vu un texte sans une seule erreur...

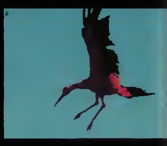
Larry Trick

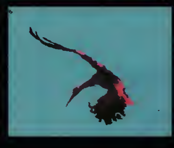


AMIGA

L'Amiga dispose déjà de nombreux logiciels d'animation (voir tableau). Avant de les passer en revue, il m'a semblé intéressant de vous parler d'animation tout court, donc ce mois-ci pas de véritable test de logiciels. Des vacances pour moi en quelque sorte ! C'est d'ailleurs l'occasion pour nous de vous annoncer une bonne nouvelle. Un CONCOURS ! (voir encadré).







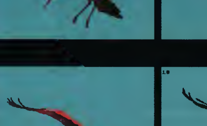






NIMÉ...







DESSINE MOI UN MOUTON ! : A la veille des fêtes de fin d'année, nous ne pouvions pas faire moins que de vous proposer un super concours en rapport avec le contexte du dossier du mois. Cependant, il nous est apparu, après réflexion, que la réalisation d'une animation en tant que telle se révélait bien trop difficile sous bien des aspects. Dans le désir qui est le nôtre de ne pas vous compliquer la vie outre mesure, nous avons donc finalement pris la décision de vous demander un dessin fixe, réalisé sur C64 ou Amiga, au choix, ayant pour thème l'animation. A super concours, super prix et c'est donc un Amiga 2000 que nous aurons le plaisir d'offrir au gagnant... Qu'on se le dise et à vos pinceaux !!!

Que ce soit à l'aide d'une caméra, d'un micro, voire de papier (bande dessinée), l'animation (ou son semblant) respecte un même ensemble de lois fondamentales. Quel que soit le mode de création retenu, l'existence d'un scénario est primordial. Ce scénario ne sera pas pondu par l'Amiga, la suite est donc strictement réservée aux créateurs...

SYNOPSIS ! SYNOPSIS ! EST-CE QUE J'AI UNE GUEULE DE S... ?

Un scénario, ou plutôt un synopsis en terme de cinéma (manuscrit détaillant chaque scène, chaque plan...) a principalement besoin d'être structuré. L'animation sera découpée en scènes, elles-mêmes constituées de plans ou séquences. Ces plans comprennent un ou plusieurs décors fixes ou mobiles, des personnages ou/et objets obéissants eux-mêmes à des animations différentes ou identiques, tant en direction, qu'en vitesse de déplacement... Le synopsis est une suite de croquis ou esquisses (plans) annotés de tous les détails à ne pas oublier.

Le plus long des travaux en animation, mais aussi certainement le plus passionnant, est cette phase créatrice (une histoire devenant peu à peu scénario). Un metteur en scène de cinéma ne fait, grosso modo, pas grand chose d'autre (que messieurs les metteurs en scène me pardonnent !). C'est son synopsis qui commande et dirige le travail des décorateurs, acteurs, éclairagistes, cadreurs, preneurs de son, cameramen et Jean passe...

Chez les anglos-saxons le metteur en scène se nomme : DIRECTOR. Mettre en scène ne concerne pas seulement les acteurs, c'est aussi diriger une équipe. Un synopsis bien ficelé, ce sera 80 % de l'animation réalisée. Si le synopsis est aussi important, c'est surtout parce qu'il permet d'éviter des bévues.

Ex : une voiture « rouge » (vue de dos) tourne à gauche « au stop », clignotant gauche « allumé ». Non seulement il sera indiqué sur le synopsis à la scène suivante (vue de face) que la voiture arrive de la droite de l'écran « terminant son virage », mais encore que son clignotant gauche (à droite) est encore allumé au début de l'action et surtout qu'il y avait un stop au carrefour ! Etc.

Autre exemple (fig 3) : Bill, droitier, dégaine et tire (vue de profil gauche). Le plan suivant (vision de Fred), Bill à dégainé à main droite et a tiré. Trouvez l'erreur ! Un abonnement payant à celui qui trouve. suite p. 55

Fig. 1



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE **AMIGA**

ACHETER UN AMIGA CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMIGA INDEPENDANT EN FRANCE !

QUELQUES CHIFFRES

GENERAL a vendu en une annee : près de 15.000 ordinateurs toutes marques confondues, environ 5000 imprimantes, 500.000 disquettes vierges, 75.000 softs, etc. **MAIS, C'EST AUSSI**

LE CHOIX GENERAL

Nous avons, et de tres loin, la plus grande exposition de materiel micro informatique réuni sur un point en France. Notre rayon IMPRIMANTES ne comprend pas moins de 60 machines différentes ! Qui dit mieux ? Notre rayon SOFT est immense et notre rayon PERIPHERIQUES est le plus complet. **NOTRE POLITIQUE :** avoir tous les périphériques sur un produit. C'est aussi le secret de notre reussite.

JOYEUX NOËL A TOUS LES FANAS AMIGA !

Merci à COMMODORE pour voir conçu cette fabuleuse machine, inégalée à ce jour.

VENTE AUX COLLECTIVITES - VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nous expédions en France et dans le monde entier. Consultez nous.

RETOUR FESTIVAL DE LA MICRO (Espace Champerret)

Machines deballées au salon pour la demonstration. Mêmes garanties que le neuf. Environ 20 heures de fonctionnement. Quantités limitées.

AMIGA 500 .... 4200F — MONITEUR A 1084 .... 2200F — AMIGA 2000 .... 10600F

50 % OFFRE SPECIALE

sur l'imprimante de votre choix pour l'achat groupé avec un AMIGA 500 ou 2000

FABULEUX

LECTEUR DISK 3"1/2 880Ko externe

marque OCEANIC PRODUCTS
modèle Master - GARANTIE 2 ANS
1290F

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES 3"1/2 POUR AMIGA

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement (les disquettes sont conditionnees par 10 pieces avec étiquettes, il ne s'agit pas de disquettes en vrac). Marque à notre choix, selon arrivages.

OFFRE BUDGET AMIGA N° 1 — 439F
La disquette 3 POUCES 1/2 DF DD — 7,50 F pièce
Pour 40 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 439 F
soit 7,50 F la disquette 3 POUCES 1/2 DF DD

OFFRE BUDGET AMIGA N° 2 — 735F
La disquette 3 POUCES 1/2 DF DD — 7,00 F pièce
Pour 80 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = 735 F
soit 7,00 F la disquette 3 POUCES 1/2 DF DD

OFFRES DE NOEL GENERAL POUR AMIGA

2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295 F
2 rames listing papier blanc 11 pouces	95 F
2 boites de rangement MEDIA BOX POSSO (130 disks 3"1/2)	238 F
Lot de 3 rubans pour Imprimante CITIZEN 120D	150 F
Lot de 3 rubans pour Imprimante STAR LC 10	150 F
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79 F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer votre imprimante	79 F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur Amiga 1084	195 F
Filtre écran en micromailles pour moniteur Amiga 1084	179 F
Tapis souris MOUSEMATE en néoprène	65 F
Disquette de nettoyage 3 POUCES 1/2	99 F

STATION MICRO GENERAL AMIGA comprenant :
- 1 bureau pro avec 2 tablettes coulissantes et coffret de rangement avec porte (couleur noire) ;
- + 1 tuner TV PAL/SECAM avec 20 stations pré-sélectionnées + cable de liaison moniteur 1084 ;
- + 1 Joystick PRO 500 ;
- + 10 logiciels domaine public.

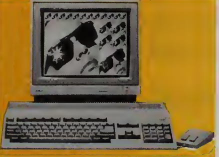
1790F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

ORDINATEUR PERSONNEL COMMODORE AMIGA 500



AMIGA 500
4490F TTC
A crédit CETELEM 0F comptant
+ 24 mensualites de 246,60F
1er versement 120 jours apres achat.
Coût total du credit avec assurance : 1538,40F
TEG 20,50 %

AMIGA 500 + Monit. coul. A1084
7290F TTC
A credit CETELEM : 0F comptant
+ 36 mensualités de 281,40F
1er versement 120 jours apres achat.
Coût total du credit avec assurance : 3250,40F
TEG 20,50 %

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier specialiste micro independant, vous offre
1) 10 DISQUETTES DOMAINE PUBLIC.
2) 1 JOYSTICK.
3) une formation d'une demi-journee sur la machine dans notre local de formation.
4) une assistance telephonique 90 jours
5) une garantie de 2 ans, pieces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans interêt apres acceptation du dossier
7) l'assurance du bon prix si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même materiel a un prix inferieur, nous vous remboursons la difference (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant)
8) Acces gratuit a notre CLUB MICRO GENERAL ou vous pourrez profiter de notre collection de pres de 500 logiciels domaine public
9) Droit a l'erreur si dans un delai de trois jours apres l'achat de votre machine, vous constatez que ses caracteristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'echanger contre une autre de valeur equivalente
10) Une demonstration competente du materiel, car GENERAL est un specialiste et c'est ce qui fera toujours la difference avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie)

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire beneficier de prix interessants sur des machines deballees Provenance exposition Quelques defauts d'aspect Consultez-nous
- **SERVICE COLLECTIVITES :** Ecoles, administrations, entreprises, etudiants, vous pouvez profiter de tarifs speciaux Consultez-nous
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix
- **SERVICE PROVINCE :** Rien a payer a la commande Vous réglez a la livraison de votre machine ou de ses peripheriques Profitez du bon de commande a la fin de nos annonces Merci

Malgre ses trois puces specialisees, son microprocesseur 16/32 bits et son systeme d'exploitation multi-tâches, l'Amiga 1000 a été perçu comme un ordinateur "intermediaire", considere comme trop limite par les entreprises et trop cher par les particuliers Pour satisfaire les entreprises, Commodore a créé l'Amiga 2000 qui offre des possibilites d'extension interne et, en option, la compatibilite IBM **Pour les utilisateurs particuliers, Commodore a lancé l'AMIGA 500 avec lequel il conquiert leur cœur et leur portefeuille.** L'AMIGA 500 est avant tout un Amiga 1000 de taille et de prix reduits capable d'exécuter n'importe quel logiciel version 1 2, écrit pour Amiga 1000

LA PUISSANCE D'AMIGA

Si ce n etait sa couleur beige, propre aux ordinateurs Amiga, vous pourriez facilement confondre l'Amiga 500 avec le Commodore 128 le clavier de l'A500 est incorporé dans le boîtier système (comme celui du C128), il prend en charge une alimentation externe et a la même forme que celui du 128 Ses dimensions sont les suivantes 47 cm de large sur 6,35cm de haut et 32 cm de profondeur Toutefois, la ressemblance s'arrête la l'interieur de l'A500 est totalement different

Si vous ouvrez l'appareil, vous constatez que l'A500 est entierement Amiga Un microprocesseur Motorola 68000 alimente le systeme

C'est ce même microprocesseur qui constitue le cœur des ordinateurs Amiga 1000 et Amiga 2000 ainsi que du Macintosh de Apple et du ST de Atari L'Amiga 500 utilise egalement les puces specialisees Amiga destinees a améliorer les fonctions graphiques et sonores, les fonctions d'animation et l'accès direct à la memoire (DMA)

Bien que l'electronique interne de l'Amiga 500 soit identique au niveau des fonctions a celle des composants de l'Amiga 1000, il existe des differences physiques distinctes dues à la taille de l'A500 De nombreuses fonctions executees par des composants distincts dans l'Amiga 1000 ont été integrees dans des puces plus grandes sur l'A500 Notamment, l'A500 utilise la version "FAT" (84 broches) de la puce personnalisée Agnès et un circuit prediffuse (Gary) qui comporte la logique de selection des puces et une partie du contrôleur de disquettes

LE SUMMUM SUR LE PLAN PIXELS

Les circuits offrent des fonctions qui font de l'Amiga 500 un ordinateur graphique remarquable Comme l'A1000 et l'A2000, l'A500 gere différents niveaux de résolution graphique de 320 x 256 pixels (elements de l'image ou point), avec 32 couleurs jusqu'a 640 x 512 pixels avec 16 couleurs Quelle que soit la resolution adoptee, la palette de couleurs vous offre un choix de 4096 couleurs Le mode d'affichage "Hold And Modify" (HAM) vous permet d'avoir jusqu'a 4 096 couleurs au même moment à l'écran

Grâce a un support matériel et logiciel remarquable, l'A500 peut gerer les fonctions d'animation et vous permet de deplacer les objets graphiques sous le controle de vos programmes Notamment, les lutins au niveau du matériel et les objets animés (BOBs) au niveau du logiciel permettant de concevoir une animation de maniere plus rapide et plus facile

RAPPEL DU PASSÉ

En standard, l'Amiga 500 comporte 512 K octets de mémoire vive (RAM) et 256 Ko de mémoire morte (ROM) Le système utilise les 512 K de memoire RAM pour enregistrer vos programmes au moment de leur execution et pour stocker les images et les sons utilises par vos programmes Les 256 K de memoire ROM contiennent le cœur (ou noyau) du système d'exploitation Amiga - ce sont les programmes et routines qui supervisent le fonctionnement de votre ordinateur

Pour augmenter la memoire dont vous disposez pour vos programmes, vous pouvez acheter un module d'extension mémoire A501 Cette carte se place dans un logement specifique situé sous l'ordinateur et se connecte a la carte mere A500 La carte A501 comporte 512 Ko de mémoire RAM et une horloge calendrier avec sauvegarde par batterie

La mémoire de la carte A501 différe de la memoire standard de l'Amiga 500 Les 512 Ko de memoire incorporés a l'ordinateur, c'est-à-dire la "mémoire video RAM" (chip memory) est accessible et par le microprocesseur 68000 et par les puces specialisees d'Amiga qui controlent la creation des graphiques et des sons (d'ou le nom de memoire video) Etant donne que les puces specialisees ne peuvent avoir accès qu'aux premiers 512 Ko de memoire, les données graphiques et sonores doivent obligatoirement être enregistrees dans cette partie de la mémoire

La memoire de l'A501 est appelee "memoire RAM rapide" le 68000 n'a pas a partager cette memoire avec les puces specialisées Le système charge automatiquement vos programmes dans la "mémoire rapide" et il libere ainsi de la place dans la memoire vidéo pour les données graphiques et sonores Si votre ordinateur n'a pas de "mémoire rapide", vos programmes occuperont une place precieuse dans la memoire vidéo Pour les utilisateurs experimentes d'Amiga signalons que la memoire de la carte A501 commence a l'emplacement $C 00000 de la carte mémoire Amiga et ne fait pas partie de l'espace d'extension auto-config 8Mo d'Amiga, bien qu'elle soit reconnue automatiquement par le système Ainsi, il est possible d'étendre la mémoire de l'A500 jusqu'a 9 Mo Etant donne que la memoire RAM est volatile, il vous faut un moyen pour enregistrer vos programmes et vos données de maniere permanente Une unité de disquettes 3 1/2" demi-hauteur est incorporée a l'A500 et vous offre 880 Ko de mémoire permanente

LE CLAVIER

Le clavier de l'A500 est intégré dans le boîtier qui renferme la carte mere et l'unite de disque interne Il est connecte a la carte mere par l'intermediaire d'un câble ruban Le clavier est identique à celui de l'Amiga 2000 Il comporte 96 touches dont un jeu complet de touches alphanumeriques, 10 touches de fonction, 4 touches de contrôle du curseur, un bloc de touches numeriques et diverses touches de contrôle Commodore a prevu en standard une souris pour l'entree des donnees, mais non l'ecran pour la sortie des donnees

LES CONNECTEURS

Les ports qui permettent de connecter l'ordinateur aux unites externes telles que moniteur, imprimante, modem et alimentation electrique se trouvent a l'arriere de l'Amiga 500 Si vous vous placez derrière l'appareil, les deux premiers ports de gauche sont destines a la souris et aux manettes de jeux L'Amiga 500 accepte les manettes numeriques (C64, Atari, etc) et analogiques, mais seules les manettes de type numerique sont prises en charge par les concepteurs de logiciels

L'Amiga 500 comporte 4 canaux de sortie pour le son mais uniquement deux ports audios. Par consequent le port audio de droite est utilisé pour deux canaux et le port de gauche pour les deux autres. Les ports audios sont des jacks RCA standards

Le port destiné aux unites externes est conçu pour pouvoir connecter de une à trois unites de disquettes A1010 Comme sur l'Amiga 2000, le port serie RS 232 et le port parllele configurable (Centronics ou IBM) sont conçus pour fonctionner avec des câbles au standard d'IBM-PC Le port RVB prend en charge les ecrans RVB analogiques tels que l'A1081 ou l'A2081 haute persistance de Commodore Les ecrans haute persistance éliminent le scintillement qui se produit avec les modes graphiques entrelaces (lorsque la resolution verticale est de 512 pixels) sur l'Amiga

Au contraire de l'Amiga 1000, l'A500 n'a pas de sortie video-couleur, ni de video UHF modulee A la place, il comporte une sortie vidéo monochrome conçue pour les moniteurs monochromes haute persistance bon marche

POSSIBILITÉ D'EXTENSION

Bien que Commodore ait place l'A500 tout en bas de la famille Amiga, il n'a pas pour autant mutile la machine et limite ses possibilites d'extension Tout comme l'Amiga 1000, l'Amiga 500 comporte un bus d'extension 86 broches qui vous permet de connecter au systeme des unites tres differentes et notamment des unites de disque dur et des cartes memoires L'ennui est que le bus se trouve du côte gauche sur l'A500 alors que sur l'A1000 il se trouve sur le côte droit Par consequent, à moins qu'un concepteur ne mette au point un adaptateur approprié, il n'est pas possible d'utiliser les unites d'extension de l'Amiga 1000 SUR L'Amiga 500

DES LOGICIELS ENCORE DES LOGICIELS

Grace a son logiciel systeme très évolué, l'Amiga 1500 est un ordinateur multitâches capable d executer simultanément de nombreux programmes Les routines de bas niveaux incorporées dans les 256 Ko de memoire ROM permettent a plusieurs programmes d'utiliser le systeme en même temps Les routines Exec affectent les ressources systeme aux différents programmes et évitent que les programmes n'interferent entre eux Cette possibilité d'executer simultanement plusieurs programmes ou tâches distingue l'Amiga des ordinateurs mono-tâches tels que le Macintosh et l'IBM PC/AT

En plus des fonctions d'execution multi-tâches, le logiciel systeme d'Amiga comporte des centaines de routines qui permettent aux programmeurs de tirer le meilleur parti de la puissance du materiel L'Amiga DOS est egalement inclus avec l'Amiga 500 C'est un systeme d'exploitation disque multitâches pratiquement invisible et qui complete les fonctions Exec

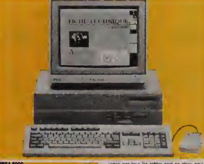
L'amiga 500 est livré egalement avec le logiciel Atelier. Il s'agit d'un programme basé sur Intuition, qui vous permet de lancer vos applications et d'exécuter la plupart des fonctions d'Amiga DOS par l'intermediaire de la souris en cliquant sur une icône ou en faisant defiler les menus Les disque Atelier comporte les programmes qui vous permettent de configurer votre système, d'indiquer l'heure, d'éditer vos icônes, d'imprimer le contenu de l'ecran, de definir la langue dans laquelle se trouve le clavier et surtout, d'avoir directement accès à Amiga DOS a l'aide de l'interface utilisateur (CLI)



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

ORDINATEUR PERSONNEL COMMODORE C= AMIGA 2000



AMIGA 2000
11500F TTC
A crédit CETELEM . 100F comptant
+ 48 mensualites de 379,10F
1er versement 120 jours apres achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6836,80F
TEG 19,90 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084
14700F TTC
A crédit CETELEM . 200F comptant
+ 48 mensualites de 473,80F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 8482,40F
TEG 19,90 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084 + DISQUE DUR 20 Mo
21500F TTC
A credit CETELEM 0F comptant
+ 48 mensualites de 695,80F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total crédit avec assurance : 12128,80F
TEG 19,40 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084 + Disque Dur 20 Mo + Carte PC XT + FLOPPY 5 POUCES 1/4
26700F TTC
A credit CETELEM : 700F comptant + 48 mensualites de 832,80F 1er versement 120 jours après achat. Coût total du crédit avec assurance : 14214,80F - TEG 19,90 %

AMIGA 2000 UNE MACHINE CONÇUE POUR EVOLUER

L'Amiga 2000 comporte une memoire de un megaoctet, des connecteurs internes, trois unites de disques internes Il offre egalement la possibilite d'exécuter des tâches au moyen d'un coprocesseur dans les fenêtres Amiga.

Amiga 2000 est un ordinateur de Commodore dont la memoire standard a ete augmentee par rapport a celle de l'Amiga 1000 , il comporte egalement des connecteurs internes en vue d'une extension ulterieure et offre la possibilite d'ajouter la compatibilite logicielle IBM PC/XT au moyen d'une carte d'extension, la carte A2088 En plus des connecteurs d'extension propres à Amiga, l'Amiga 2000 comporte un bus IBM PC/AT incorpore Par consequent, l'Amiga 2000 peut non seulement executer les logiciels IBM mais permettre à vos applications IBM d'avoir acces aux extensions IBM PC, notamment aux cartes 80286 et 80386

ARCHITECTURE D'EXTENSION

La principale difference entre le A1000 et le A2000 et la raison d'être du A2000, c'est la presence de connecteurs sur le fond de panier de l'A2000 Ainsi, l'Amiga possede des possibilités d'extension interne De plus il offre une methode unique et astucieuse d'exécution du MS-DOS

Le connecteur peut être le plus intéressant du fond de panier c'est le connecteur de la CPU Ce connecteur 86 broches a le même acces non tamponné aux bus de donnees et d'adresses de l'Amiga que le MC 68000 Vous pouvez utiliser ce connecteur pour permettre à un autre processeur de commander l'Amiga ou de travailler en parallèle avec le 68000 C'est la que vous placerez un carte 68020/68881 lorsque vous voudrez faire de votre Amiga un processeur 32 bits

L'ajout de ce connecteur CPU reflete les intentions de Commodore de faire du A2000 un ordinateur multitâches, multi-processeurs et multi-DOS En plus des connecteurs CPU et vidéo mentionnés ci-dessus, l'A2000 comporte cinq connecteurs d'extension, identiques de type Zorro, sur le fond de panier de l'Amiga Ces connecteurs comportent 100 broches il prennent en charge la configuration automatique et ont un acces tamponne aux bus de donnees et d'adresses 68000 ; toutefois, ils ne sont pas entierement compatibles avec les connecteurs standard d'"autoconfig" 100 broches Zorro creés précedemment par Commodore Ils sont conformes aux specifications modifiées de Zorro annoncees à la conference des programmeurs de Monterey l'automne dernier Ils se différencient de deux manieres, tout d'abord sur le plan de la forme, les dimensions et la forme de cartes sont différentes , les cartes Zorro sont carrées alors que les cartes de l'A2000 sont rectangulaires D'autre part, et c'est la le plus important, certaines connexions ont éte changees de place Par conséquent, pour utiliser des cartes Zorro dans l'A2000, il faut les redimensionner et modifier le câblage

CONNECTEURS PC

L Amiga 2000 posséde quatre connecteurs pour IBM PC/AT sur le fond de panier Deux de ces connecteurs sont des connecteurs pour AT 16 bits Les deux autres sont destines au PC XT 8 bits Toutefois, si vous regardez les connecteurs XT de près vous verrez que tous les cables sont en place pour les convertir en connecteurs AT La seule chose qu'il reste a faire (sort par vous, sort par votre revendeur, sort par Commodore) c'est d'effectuer les soudures nécessaires

Comme mentionné auparavant, la carte A2088 de l'Amiga 2000 assure la compatibilite IBM PC/XT Pourquoi donc Commodore a-t-il prevu un systeme de bus PC/AT deux connecteurs PC/AT et la possibilite de transformer les connecteurs XT en connecteurs AT ? Commodore est en mesure de fournir une carte compatible AT

Dans ce cas pourquoi Commodore n'a-t-il pas prevu que tous les connecteurs soient des connecteurs compatibles AT afin de s'éviter à eux mêmes ainsi qu'a leurs utilisateurs d'avoir a modifier des connecteurs AT a l'avenir ? Le probleme est que, bien que les cartes XT fonctionnent dans les connecteurs AT elles ne rentrent pas toujours La plupart des cartes XT dépassent et elles empietent sur l'extension du connecteur Pour s'assurer que toutes les cartes actuelles XT fonctionnent dans l'Amiga 2000, Commodore a laissé l'extension de deux connecteurs AT C'est la meilleure solution pour obtenir, dans une machine qui reste un ordinateur de bureau suffisamment de connecteurs XT et AT

PASSERELLE ENTRE AMIGA ET IBM PC

Bizarrement les cinq connecteurs Amiga et les quatre connecteurs IBM ne constituent pas neuf connecteurs utilisables mais sept, ceci en raison de la façon dont ces connecteurs sont disposes dans le fond de panier Vus de devant, les quatres connecteurs IBM se trouvent a l'arriere gauche de la machine Notez que les deux connecteurs IBM d'extreme droite sont alignes par rapport aux deux connecteurs Amiga d'extrême gauche Cet alignement est prevu pour que des cartes spécialement conçues occupent les deux connecteurs a la fois (Amiga et PC) afin de servir de passerelle entre les deux systemes La carte A2088 peut être prise en exemple Elle se connecte a la fois dans un connecteur Amiga et un connecteur PC et permet la connexion entre le système de bus Amiga et le système de bus PC/AT La connexion ne se fait pas par une connexion physique de deux bus mais plutôt par le partage de la mémoire à laquelle les deux systèmes de bus ont acces

L'alignement de deux connecteurs de type different augmente la souplesse de configuretion de votre Amiga 2000 Lorsque la carte A2088 se trouve dans le connecteur Amiga d'extrême gauche (et dans le connecteur IBM aligne), vous disposez encore de quatre connecteurs Amiga et de deux connecteurs IBM inutilisés Si vous placez la carte A2088 dans le connecteur Amiga suivant, a droite, et dans le connecteur IBM d'extreme droite, vous disposez de trois connecteurs IBM non utlisés Le chevauchement de deux connecteurs permet à Commodore de vous offrir une plus grande souplesse pour la configuretion de votre système Il est evident que si vous n'installez pas de carte A2088 vous disposez de cinq connecteurs Amiga

CARTES D'EXTENSION AMIGA 2000

La carte A2088 (expliquée en détail dans la section suivante) et les cartes video composite ne constituent pas les seules cartes périphenques possibles

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro independant, vous offre

1) 10 DISQUETTES DOMAINE PUBLIC
2) 1 JOYSTICK
3) une formation d'une demi-journee sur la machine dans notre local de formation
4) une assistance telephonique 90 jours
5) une garantie de 2 ans, pieces et main d'œuvre
6) un paiement en quatre fois, sans interêt, apres acceptation du dossier
7) l'assurance du bon prix si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même materiel a un prix inferieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant)
8) Accès gratuit a notre CLUB MICRO GENERAL ou vous pourrez profiter de notre collection de pres de 500 logiciels domaine public
9) Droit a l'erreur si dans un delai de trois jours apres l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractenstiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'echanger contre une autre de valeur equivalente
10) Une demonstration competente du materiel, car GENERAL est un specialiste et c'est ce qui fera toujours la difference avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l apoareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire beneficier de prix interessants sur des machines deballees Provenance exposition Quelques defauts d'aspect Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITES :** Ecoles, administrations, entreprises, etudiants, vous pouvez profiter de tarifs speciaux Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien a payer a la commande Vous reglez à la livraison de votre machine ou de ses periphenques Profitez du bon de commande a la fin de nos annonces Merci

Commodore possede deux cartes d'extension mémoire pour le A2000 et un contrôleur de disque dur MA qui prend en charge a la fois des unites ST506 et des SCS (Interface pour petits ordinateurs) Commodore offre egalement un nouveau moniteur haute persistance pour l'A2000 Ce moniteur est conçu pour eliminer le scintillement lorsqu'Amiga est utilise en mode entrelacement

Les deux cartes mémoire possibles avec l'Amiga 2000 utilisent deux types de puce differents la carte A2058 de deux megaoctets utilise des puces RAM de 256 K-bits , la carte A2058 de huit megaoctets utilise les nouvelles puces RAM de 1 megabit (extension possible) Les deux cartes sont aux normes "autoconfig" Toutes deux ont une memoire d'etat d'attente nul

ASPECTS ORIGINAUX DE L'AMIGA 2000

POSSIBILITES D'EXTENSION

Microprocesseur l'Amiga 2000 contient un connecteur interne pour une deuxieme unite centrale Par exemple une carte unité centrale basée sur un Motorola 68020 a 14 MHz avec MMU et mémoire cache, peut etre inserée dans ce connecteur sort pour remplacer le 68000, sort pour travailler en parallele

Memoire interne la memoire de l'Amiga 2000 est extensible en interne jusqu'à 9 Mo Le système d'exploitation peut acceder directement a l'integralite de cette memoire il n'existe aucune barriere de segmentation de 64 Ko, ni de limite d'adressage de 640 Ko sur un Amiga

Connecteurs d'expansion l'Amiga 2000 est muni de 7 connecteurs Il y en a 5 sur le bus de l'Amiga qui sont geres en Autoconfig Ceci implique que le systeme dispose de toutes les informations sur sa configuration sans necessiter la manipulation de switchs sur la carte d'expansion

Connecteurs PC/AT quatre connecteurs compatibles PC dont deux compatibles AT, sont disponibls et utilisables concurremment avec la Passerelle

Connecteur video un connecteur video facilite l'installation des cartes video internes, telles qu'un codeur PAL ou un Genlock.

Lecteurs de disquettes l'Amiga 2000 présente 3 emplacements pour lecteurs de disques deux pour disques de 3"1/2 et un pour 5"1/4 demi-heuteur On peut y insérer des lecteurs de diques souples ou de disques durs

COMPATIBILITE VIDEO : Les signaux RGB analogiques de l'Amiga 2000 sont conformes a la norme de television PAL et on peut obtenir une sortie composite video PAL avec une carte optionnelle Ceci permet la connexion d'equipements video standards, par exemple magnetoscopes, Barco et moniteurs Aucun equipement special n est necessaire L'Amiga 2000 peut également travailler avec une regie video pour faire des graphiques et générer des bancs-titres

MULTITACHES : La principe de la multitâches est unique dans la gamme de prix de l'Amiga 2000 Chaque taches est executee selon sa priorité Le systeme d'exploitation utilise le multitâches en interne pour améliorer son efficacité



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

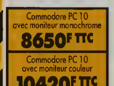
COMMODORE PC

COMMODORE, N° 1 DE LA MICRO-INFORMATIQUE, AVEC PLUS DE 10 MILLIONS DE SYSTÈMES VENDUS.

25 ans d'expérience, une implantation dans plus de 20 pays, des millions d'ordinateurs diffusés le hissant à la 1re place en nombre de micro-ordinateurs vendus, voilà ce que représente Commodore.

De par son expérience, seule une société comme Commodore pouvait produire des micro-ordinateurs compatibles aussi performants et à des prix aussi concurrentiels.

C'est dans cette optique d'une technologie toujours plus avancée que le nouveau compatible PC 40-40 a été conçu.





Commodore PC 40
avec moniteur monochrome
23700F TTC

Commodore PC 40
avec moniteur couleur
26100F TTC

Commodore PC 40-40
avec moniteur monochrome
32100F TTC

Commodore PC 40-40
avec moniteur couleur
34380F TTC

COMMODORE PC 10/PC 20/PC 40/PC 40-40: PRIX, PERFORMANCES, QUALITÉ.

Commodore a mis au point une gamme de micro-ordinateurs: PC 10/PC 20/PC 40 et PC 40-40, compatibles sur le plan hardware et software.

Les Commodore PC peuvent évidemment dialoguer avec les autres PC du marché par l'intermédiaire d'une interface intégrée en standard dans le système.

Les PC 10 et PC 20 sont dotés d'un microprocesseur 16 bits 8088, d'une mémoire de 640 Ko pouvant être doublée en interne, ainsi que d'une carte graphique AGA® Leur principale différence se situe au niveau du stockage: le PC 10 possède 2 unités de disquettes de 360 Ko format IBM®.
Le PC 20, lui, gère un disque de 20 Mo et une unité de disquettes de 360 Ko.
Tous deux fonctionnent sous MS/DOS 3.2 système d'exploitation le plus répandu dans le monde.

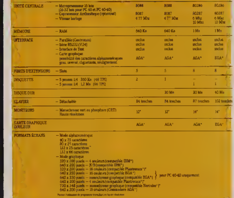
PC 40 et PC 40-40: LES DERNIERS-NÉS DE LA GAMME

Armés d'un microprocesseur 80286 (16-32 bits), les PC 40 et PC 40-40 ont une capacité de stockage d'1 Mo RAM en standard.
Les cartes graphiques AGA® pour le PC 40 et EGA® pour le PC 40-40 sont particulièrement riches en couleurs et en caractères. Les PC 40 sont des ordinateurs haut de gamme compatibles avec le standard du marché et tous ses périphériques.

COMMODORE PC: DES COMPATIBLES PROFESSIONNELS QUI S'ADAPTENT À TOUS LES SECTEURS D'ACTIVITÉS.

Grâce à leur système d'exploitation, les Commodore PC peuvent accéder à des milliers de logiciels déjà disponibles sur le marché et ayant fait leur preuve en gestion et bureautique (traitement de texte, tableur, gestion de fichiers, comptabilité, graphique, etc.). De plus, des milliers d'applications spécifiques leur permettent de s'adapter à tous les secteurs d'activités: finance, service, industrie, artisanat, médecine, etc. Pour les petites entreprises comme pour les grandes.



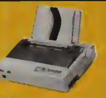


		PC 10	PC 20	PC 40	PC 40-40
UNITÉ CENTRALE	– Microprocesseur 16 bits (16-32 bits pour PC 40 et PC 40-40) – Coprocesseur Arithmétique (optionnel) – Vitesse horloge	8088 8087 4 77 Mhz	8088 8087 4 77 Mhz	80286 80287 6 Mhz 10 Mhz	80286 80287 6 Mhz 10 Mhz
MÉMOIRE	– RAM	640 Ko	640 Ko	1 Mo	1 Mo
INTERFACE	– Parallèle (Centronics) – Série RS232 (V24) – Interface de Test – Carte graphique possibilité des caractères alphanumériques gras, inversé, clignotants, soulignement	inclus inclus inclus AGA*	inclus inclus inclus AGA*	inclus inclus inclus AGA*	inclus inclus inclus EGA*
PORTS D'EXTENSIONS	– Slots	5	5	8	8
DISQUETTE	– 5 pouces 1/4 360 Ko (48 TPI) – 5 pouces 1/4 1,2 Mo (96 TPI)	2	1	– 1	– 1
DISQUE DUR			20 Mo	20 Mo	40 Mo
CLAVIER	– Détachable	84 touches	84 touches	87 touches	102 touches
MONITEURS	– Monochrome vert au phosphore (CRT) Haute résolution	12"	12"	14"	14"
CARTE GRAPHIQUE COULEUR		AGA*	AGA*	AGA*	EGA*
FORMATS ÉCRANS	– Mode alphanumérique 40 x 25 caractères 80 x 25 caractères 132 x 25 caractères* 132 x 44 caractères – Mode graphique 320 x 200 pixels – 4 couleurs (compatible IBM*) 640 x 200 pixels – N/B (compatible IBM*) 320 x 200 pixels – 16 couleurs (compatible Plantronics*)* 640 x 350 pixels – 16 couleurs (compatible EGA*) } pour PC 40-40 uniquement 640 x 350 pixels – monochrome graphique (compatible EGA*) } pour PC 40-40 uniquement 640 x 200 pixels – 4 couleurs (compatible Plantronics*)* 720 x 348 pixels – monochrome graphique (compatible Hercules*)* 640 x 200 pixels – 16 couleurs (Commodore AGA*)				
SYSTÈME D'EXPLOITATION MS/DOS*		DOS* 3.2	DOS* 3.2	DOS* 3.2	DOS* 3.2
LANGAGE	– GW BASIC		sur disquette compatible avec le Basic A-IBM*		

IMPRIMANTES POUR AMIGA

De par sa résolution graphique, la gamme AMIGA (A 500 et A 2000) mérite une imprimante couleur. Demandez une démonstration avec la STAR LC 10 COULEUR et vous verrez imprimé ce que vous voyez à l'écran.

STAR LC 10 COULEUR



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entraînement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm

2795F

CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité listing 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique

1590F

STAR LC 10



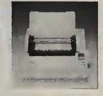
Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entraînement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm, en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions : LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

2490F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



CITIZEN MSP 15 E

3990F

Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10

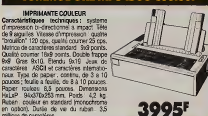


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entraînement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm, en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes

3995F

COMMODORE MPS 1500 Couleur

IMPRIMANTE COULEUR
Caractéristiques techniques : système d'impression bi-directionnel à impact. Tête de 9 aiguilles. Vitesse d'impression : qualité "brouillon" 120 cps, qualité courrier 25 cps. Matrice de caractères standard : 9x9 points. Qualité courrier 18x9 points. Double frappe 9x9. Gras 9x10. Étendu 9x19. Jeux de caractères : ASCII et caractères internationaux. Type de papier : continu, de 3 à 10 pouces ; feuille à feuille, de 8 à 10 pouces. Papier rouleau 8,5 pouces. Dimensions HxLxP : 94x370x253 mm. Poids : 4,2 kg. Ruban : couleur en standard (monochrome en option). Durée de vie du ruban : 3,5 millions de caractères.



3995F

CANON PJ-1080 A couleur



Principales caractéristiques : système évolué de jet d'encre sélectif. Impression en 7 couleurs sur simple papier ou sur papier non traité. Impression rapide et silencieuse : 37 cps à moins de 57dB. Cartouches d'encre grande capacité : environ 3,5 millions de caractères. Haute définition : 640 points par ligne.

8895F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DEPARTEMENT IMPRIMANTES

IMPRIMANTE LASER CITIZEN OVERTURE 110 (10 PAGES MINUTE)



La nouvelle imprimante à laser Overture 110 de Citizen offre à chaque bureau un duo exceptionnel de puissance et de possibilités en matière d'impression.

Parce qu'elle est conçue pour répondre aux besoins du bureau moderne l'Overture 110 est rapide, simple, remarquablement silencieuse et très rentable. Elle met les avantages de la technologie laser à la portée de plus en plus d'utilisateurs.

L'intelligence résidente dans l'Overture 110 en fait un outil performant en matière de correspondance. Sur du papier blanc, y compris des entêtes de papier de haute qualité, vous pouvez créer des documents professionnels, éventuellement personnalisés, à partir des 56 styles d'impression intégrés dans la machine.

Peu d'imprimantes peuvent rivaliser avec l'Overture 110 qui est capable d'imprimer un mailing contenant de l'italique, des caractères gras dans les entêtes, des caractères normaux dans le texte, souligné où il faut, et même du texte condensé, expansé, ou en espacement proportionnel.

Pour tout document, même des listes, cette capacité de "concevoir" un document pour assurer un maximum d'effet et ensuite de l'imprimer rapidement, donne un avantage de taille à l'Overture 110 par rapport à ses concurrents.

L'Overture 110 peut traiter des formats de papier différents de A4 à A6. Elle se distingue des autres par sa capacité de traiter des etiquettes sans avoir à mettre en place un procédé long et difficile. Elle est également compatible avec la plupart des transparents.

Quelque soit votre message, l'Overture 110 vous permet de le transmettre à tout le monde de façon plus rapide et plus professionnelle.

L'Overture 110 est l'imprimante que vous pouvez utiliser dans votre bureau, grâce à son niveau de bruit très faible. Le silence du laser supplante les autres technologies d'impression – en rendant au bureau un confort inhabituel et de plus en vous permettant de suivre le déroulement du travail et de récupérer les documents immédiatement.

Les couleurs de l'imprimante Overture 110 lui permettent de s'intégrer parfaitement à l'environnement bureau.

Derrière l'Overture 110 se trouvent toute la puissance et les ressources de Citizen, un pionnier dans la technologie de l'electronique.

L'Overture 110 bénéficie d'un support avant et après vente à travers notre réseau international de revendeurs et de services de maintenance. Ce sont des spécialistes qui s'engagent à vous fournir un service du plus haut niveau.

L'Overture 110 est conforme aux standards européens de sécurité et est garantie par Citizen pendant une période de 12 mois.

Modèle	Overture 110
Vitesse d'impression (pages par minute)	10
Contrôleur	Interne
Résolution (points par pouce)	300 x 300
Résolution Graphique (pleine page)	
Densité Simple	60DPI
Densité Double	120DPI
Densité Quadruple	240DPI
Possibilitiés d'Impression	Texte Standard Graphisme par points IBM® et Epson® Police de caractères graphiques IBM Police de caractères graphiques Epson
Polices Résidentes	Citizen Pica Droit/Italique Citizen Elite Droit/Italique Citizen Courier 10 Citizen Bookface (plus de 56 styles)
Téléchargeable	Une police en mode Epson
Jeux de Caracteres Internationaux	11
Alimentation Papier	
Entrée	Bac 250 feuilles Bac 50 feuilles Alimentation automatique ou Alimentation manuelle

Sortie	100 feuilles orientées vers le haut ou vers le bas
Format du papier A4	210 x 297mm 216 x 279mm 216 x 355mm 114 x 139mm 216 x 355mm
Poids du Papier (gms)	60-90
Papier Format Légal Bac (216 x 355mm)	En Option
Compatibilité	Epson FX-1000 IBM Proprinter, Diablo® 630
Interface	
8 bits Centronics Parallele	Standard
RS232C Série	Standard
Mémoire	
512K-byte (total)	Standard
320K-byte, Disponible à l'utilisateur	Standard
Configuration de l'imprimante	Tableau de commande à l'avant de l'imprimante ou par logiciel (peut être stocké dans un EEPROM)
Contrôles de fonctionnement	
Indicateurs LED	8
Touches de function	4
Affichage Status/Diagnostiques	2 digit
Consommables	Pages
Kit A (Developpeur et tambour)	15000
Kit B (Unité de fixation)	45000
Toner	2500
Niveau de bruit	Moins de 55dba
Conditions d'Environnement	
Température de fonctionnement	50ºF-95ºF (10ºC-35ºC)
Humidite	15% 80%
Alimentation	
Tension	220/240
Fréquence	50/60Hz
Coefficient d'utilisation	5.000 pages par mois
Normes de Sécurité	IEC 380/435 VDE 0871/0875
Dimensions – mm	
Largeur	480
Profondeur	439
Hauteur	317.5
Poid – kg(lbs)	32(70)

IMPRIMANTE CITIZEN OVERTURE 110

15990F TTC

Paiement en 4 fois apres acceptation du dossier

ACCESSOIRES

Toner (2500 copies)	280 F
Kit A développeur	2495 F
Kit B fixateur	1475 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

DISQUETTES 3"1/2 - Double face - Double densité - 135 TPI pour AMIGA 500 et AMIGA 2000 — 7,90 F pièce

LECTEURS DE DISKETTES ET DISKS DURS

pour A 500

A 1010 — 1650F
Lecteur de disquette 3"1/2 externe Commodore avec son boîtier et son câble - capacité 880 Ko.

CA 880 — 1690F
Lecteur de disquette US de chez California Access. Format 3"1/2. Externe. 880 Ko avec son câble et son boîtier.

FD 200 — 1190F
Lecteur de disquettes CITIZEN 3 pouces 1/2 externe avec boîtier. 880 Ko.

pour A 2000

A 2010 — 1650F
Lecteur de disquette 3"1/2 interne, avec vis et câbles.

DISK DUR 20 Mo pour A 500 — 5990F
Disk dur de SEAGATE ST 225 + cable + wedge + boîtier type IBM PC.

DISKS DURS 20 Mo 3"1/2 pour A 2000

A 2092/PC 5060 — 5990F
Kit disk dur PC + carte controleur PC ST 506 + disque dur 20 Mo.

A 2092/A 2090 — 5990F
Kit disk dur Amiga + carte controleur Amiga + disque dur 20 Mo 3 pouces 1/2.

DISK PACK IEF de 20 à 140 Mo externe
Le Disk Pack est un disque dur externe qui fonctionne sur le port SCS externe (25 broches) du controleur A2090 de l'A2000. Cet ensemble peut recevoir un ou deux modules memoire de 20 ou 70 Mo formatés. Etant donné que les disks modules sont amovibles, vous pouvez changer de module rapidement, faire des sauvegardes en toute sécurité, transporter des données etc...
Voici ses caractéristiques techniques :
- Lecteur (base) Bus au standard SCSI, connecteur 25 broches
- Alim. 220V - Dim. 165x246x145 mm - 2 emplacements pour module amovible.
- Module Pack - Dim. : 51x186x110 mm - Pds : 1,14 kg.

MODULES	P 20	P70
Capacités formatés	20 Mo	70 Mo
Temps d'accès	50 mS	22 mS

Vitesse de transit : 75 Mbits
Ces modules fonctionnent sous Workbench version 1.3

Base : 2 lecteurs — 5700F
Pack 20 Mo — 5700F
Pack 70 Mo — 10900F

MONITEURS

COMMODORE A 1084 14" — 2500F
Moniteur couleur 14 pouces haute définition. Convient aux resolutions non interlacees de l'Amiga. Dot Pitch : 0,42. Très fatigant en mode interlacé tel que Digipaint et Photonpaint. Nous recommandons alors le moniteur A 2080.

COMMODORE A 2080 — 4490F
Moniteur couleur haute persistance 14 pouces. Dot Pitch 0,39. Il reprend les caractéristiques du A 1084, en particulier sa résolution, mais des modifications ont été apportees aux caractéristiques du tube cathodique, de façon à diminuer très sensiblement le tremblement de l'image en haute résolution, mode entrelacé. Ses principaux domaines d'utilisation sont la PAO, le dessin d'art en haute résolution et le dessin technique et industriel. Sa haute rémanescence provoque, par contre, des effets de "traînees" dans les jeux et tout programme d'animation.

MITSUBISHI HF 1400 — 12500F
Moniteur 14 pouces, très haute persistance.

MITSUBISHI HF 2000 — 25200F
Moniteur couleur 20 pouces, très haute persistance.

SCREEN SHOOTER — 2750F
Kit pour photographier facilement l'écran de votre AMIGA. Ce kit comprend :
- 1 cône posé sur l'écran pour jouer le rôle de chambre noire.
- 1 système optique pour corriger les distorsions dues à l'écran.
- 1 appareil Polaroid à développement instantané.
- 1 support pour appareil 24x36.

TELEMATIQUE

FLAMMITEL — 849F
Câble de liaison A500-A2000 / MINITEL — 250F
Flammitel transforme votre Amiga en Minitel intelligent. Il vous permet de consulter les services utilisant le protocole d'affichage Videotex. La connexion à ces services peut être semi automatisée par la création de fichiers procédures. Les informations reçues peuvent être sauvegardées telles quelles sous forme de texte ou bien d'images IFF. Elles peuvent être reprises, soit par un éditeur de textes ou d'image, soit sous forme d'enregistrement dans une base de données. Les informations peuvent être visualisées ultérieurement.
- Pilotage aisé à la souris.
- Connexion à la prise péri informatique du Minitel (câble livré en option) vous permettant d'utiliser votre Minitel comme un modem.
- Connection à un modem vous permettant de vous passer de Minitel.

FLAM TRANS — 230F
Module optionnel à Flammitel apportant un protocole de transmission. Ce logiciel ouvre une fenêtre sur le workbench de l'Amiga et dialogue avec l'utilisateur en employant l'interface graphique souris de l'Amiga : intuition.
Il s'harmonise très bien avec le système multi-tâches : il permet d'envoyer et de recevoir tout type de fichier (texte, exécutable, image, son...) pendant que vous travaillez sur votre Amiga avec d'autres applications, en préservant l'intégrité des données transmises.
Le protocole géré : le codage des données - Le découpage en paquets - Le contrôle par checksum - La réemission des paquets erronés - L'interruption sur "timeout" - L'interruption sur "break".

FLAM — 1990F
Serveur videotex mono-accès.
Il se compose des applications suivantes :
- Une messagerie : vous pouvez consulter la liste des messages qui vous ont adressés, les lire et répondre directement à vos correspondants.
- Une gestion de codes d'accès : pour créer des mots de passe, les modifier et répondre au besoin d'identification.
- Le téléchargement : un moyen sûr et rapide pour vos correspondants de recevoir vos compositions graphiques ou sonores, vos programmes ou n'importe quel fichier texte ou binaire.
- Des téléconférences : l'inscription de messages à la suite les uns des autres et un défilement en avant et en arrière du texte, permet à plus de personnes de participer au même débat. Plusieurs téléconférences sont possibles et on peut parcourir chacune à l'aide d'un index des titres des messages.

MAXICOMPO — 17500F
MaxiCompo est un composeur de pages Videotex. Trois programmes tournent en parallèle et s'échangent des informations : un Composeur, chargé de la représentation des pages sur l'écran, un Editeur de Codes qui traduit en permanence les codes Videotex en langage clair et l'Editeur Graphique, DeLuxe Paint, pour dessiner avec la souris.

MINICOMPO — 4950F
EMULATEUR 1B — 890F
MiniCompo est un composeur multi-tâches moins complet, d'usage professionnel et **Emulateur 1B** constitue l'outil idéal du minitéliste en offrant un émulateur Minitel bi-standard Videotex/ASCII, double d'un véritable composeur de pages donnat accès à tous les effets Videotex.

MINI 16 — 14900F
Générateur de pages Videotex à partir d'images ou à l'aide d'un outil graphique. Mini 16 permet de générer des pages Videotex à partir d'images au format IFF conçues non seulement avec les outils graphiques Amiga, mais aussi à partir d'images ou de photos digitalisées.

EXTENSIONS MEMOIRE

COMMODORE A 501 pour A 500/A 1000 — 1490F
Carte interne qui se presente sous la forme d'un boîtier. Elle a une capacité de 512 Ko et étend la mémoire de l'Amiga à 1 Mo. Elle possède une horloge permanente (date et heure) à alimentation par une pile rechargeable. L'alimentation est fournie par l'unité centrale.

INBOARD A 500 pour A 500
Carte interne Spirit Technology, Inboard A 500, à monter à l'intérieur sur le support 68000.
avec 0 Ko de mémoire installée — 1990F
avec 1,5 ko de mémoire installée — 4590F

INBOARD A 1000 pour A 1000
Carte interne Spirit Technology à monter à l'intérieur sur le support 68000 après avoir démonté le blindage AIE-AIE. Elle dispose en plus de l'horloge sauvegardée.
avec 0 Ko de mémoire installée — 1990F
avec 1.5 Ko de mémoire installée — 4990F

RAMCARD EXTENSION (avec 0 Ko) — 350F
POUR A 500. Se monte en port interne de l'A500. Interrupteur ON/OFF. Dim. 90x90x5 mm. Pas de démontage.

COMMODORE A 2058 / 2MB — 6590F
Extension mémoire interne de 8 Mo pour Amiga 2000.

COMMODORE A 2058 / 8MB — 23500F
Extension mémoire interne AMIGA 2000 de 8 Mo.

CARTE IBM PC/XT A 2088 D — 5680F
POUR A 2000. Carte passerelle XT + lecteur 5"1/4 interne 360 Ko avec vis et câble + manuel + logiciel DOS 3.2

CARTE ACCELERATRICE A 68020 — 17600F
Insérée dans l'AMIGA A 2000, elle multiplie par 4 la vitesse de calcul de celui-ci. Mémoire RAM de 2 Mo extensible à 4 Mo.

CARTE PAL A 2032 pour AMIGA 2000 — 940F
Carte vidéo composite PAL pour usages non professionnels qui s'insère dans le connecteur vidéo interne d'un A 2000. Elle génère un signal composite vidéo PAL que l'on peut enregistrer sur magnétoscope, utiliser avec des périphériques comme Liquid Light (pour photographier l'écran), ou brancher sur un moniteur composite vidéo.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

MUSIQUE

INTERFACE MIDI MIMETICS — 350F
POUR A 500 et A 2000 Interface exteme pour brancher un synthé ou un expanseur sur votre Amiga

INTERFACE MIDI ECE — 580F
POUR A 500 et A 1000. L'interface Midi de ECE se connecte a l'interface sene des A 500, 1000 et 2000 et lui permet de communiquer avec des instruments de musique et des péripheriques compatibles avec la norme Midi
2 versions pour A 1000 - pour A 500 / A 2000
L'interface ECE Midi possede un connecteur séne a l'arriere et un commutateur pour vous permettre d'utiliser un second periphenque a lieison serie (modem, imprimante, etc..) sans avoir de connexion à faire
L'interface est livree avec une documentation en français.

SYNTHÉ CASIO 3000 T — 4590F
Synthe grand clavier avec interface Midi.

Sur commande, nous pouvons vous fournir toute marque et tous modèles de claviers, au meilleur prix.

DIGITALISEUR DE SON PERFECTSOUND — 990F
POUR A 500/A 2000 Cartouche avec logiciel 2 connecteurs RCA permettent de se connecter sur une source hi fi Transforme les signaux son analogiques en signaux numeriques.

CABLES DE LIAISON

CABLE PERITEL TV pour A500 — 250F
Ce câble permet de connecter un Amiga 500 sur une TV couleur SECAM munie d'une prise Peritel

CABLE PERITEL TUNER pour A500 — 250F
Ce câble permet de raccorder un moniteur A 1084 sur un tuner TETRAN PAL/SECAM

CORDON SON STEREO A500 — 250F
Ce cordon de 2 m permet de raccorder une chaine hi fi sur un A500 Les connecteurs sont des RCA.

CORDON RALLONGE JOYSTICK — 90F
Ce cordon de 2 m permet de jouer avec le joystick a distance.

CORDON RALLONGE MONITEUR A1084 — 250F
Ce cordon de 2 m permet d'éloigner le moniteur de l'UC.

CORDON VIDEO POUR DIGITALISEUR — 250F
Cordon video de 2 m avec connecteur RCA pour aller de Digiview à Camera

RALLONGE 2e LECTEUR — 175F
Rallonge pour eloigner 2e lecteur type A 1010.

CABLE IMPRIMANTE — de 125 à 250F
(selon modele et qualite)

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK — 170F
Se met sur la sortie parallèle et permet de connecter 2 joysticks. Ce câble permet de jouer a 4 simultanement sur l'A 500.

TUNER TETRAN — 1190F
Tuner PAL/SECAM 20 canaux. Se connecte sur le moniteur A 1084 et transforme ce dernier en TV.

CONDITIONNEUR DE RESEAU ACAR — 1690F
Les parasites du courant secteur et en particulier les pics de tension transitoires ainsi que les perturbations radioelectriques peuvent provoquer le mauvais fonctionnement du matériel, deformer les données, fausser le contenu de la mémoire, etc.
Les distributeurs secteur multiprises ACAR avec filtre (sous forme d'un boîtier métallique) assurent une protection contre les pics de tension et eliminent toutes les perturbations radioelectriques · les elèments complémentaires absorbent les impulsions HF produites par les décharges atmosphériques ou par l'iterconnexion des secteurs, assurant ainsi une meilleure protection du matériel électronique que ne le font les filtres radioelectriques seuls. L'absorption d'énergie est assurée par un varistor rapide en oxyde de zinc connecte entre le câble d'alimentation et la prise de terre.
Utilisation . Materiel électronique nécessitant une protection particulière contre les pics de tension ordinateurs (écrans/imprimantes, disk drive exterieurs, streamers, plotters), materiel de communications (modems, terminaux), materiel electromedical, matériel radio hifi (magnétophones, amplificateurs), matériel video (television couleur, magnetoscopes), systèmes d'alarme, caisses enregistreuses, instrumentation etc
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES : Tension nominale 220 V 50 Hz, courant nominal 10 A, protection 10 A, nombre de prises 5, tension d'impulsion maxi 4 kV, absorptivite d'energie 140 J, dimensions 400x69x55 mm, poids 2,1 Kg

ONDULEUR POWERLAB ONDYNE — 3590F
Power-Lab 200 VA.

SOURIS TRACKBALL

SOURIS HANDYMOUSE — 473F
Souris garantie 2 ans, pieces et main d'œuvre De chez CAMERON. Precision et vitesse d'utilisation exceptionnelles Très ergonomique. 100 % compatible ATARI. Fabrication japonaise

TRACKBALL ATARI — 390F
Souris a l'envers. Vous faites tourner la bille avec la paume de la main. Très precis. Ideal pour les graphistes

SOURIS AMIGA — 270F

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 — 69F
Joystick economique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type a frottement Resistance moyenne

QUICK SHOT 2 — 89F
Joystick a frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.

QUICK SHOT 2 TURBO — 139F
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX — 149F
Forme tres ergonomique. Micro contacts. Moyennement precis.

JOYSTICK PRO 500 — 195F
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matiere d'electronique. En effet, le traditionnel contacteur é couronne en plastique sur lequel est montee la manette est remplace par une serie de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une precision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON

GENERAL STICK — 270F
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boîtier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds

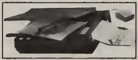
JOYSTICK COBRA — 495F
Le monstre 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument genial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA — 695F
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'a 6m. Superbe design.

SCANNERS

pour AMIGA A 500 et A 2000

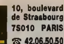
SPAT de SILVER REED — 7990F
IMPRIMANTE/SCANNER/PHOTOCOPIEUR



Le logiciel d'accompagnement de la SPAT pour ATARI comprend : Labographique avec son logiciel, Labophoto, Labotexte, Laboscan Elle vous permet :
- de transferer l'image : le scanner SPAT de Silver-Reed transforme votre ATARI ST et votre MEGA ST en atelier graphique. Vous transférez des images sur votre ecran en quelques secondes ;
- de modifier : a volonté, vous pouvez directement à l'ecran modifier ou recréer toutes les images, les agrandir ou les réduire, supprimer une parie ou la changer, inserer un texte, etc. .
- imprimer : maintenant, vous imprimez votre travail avec l'imprimante SCANNER SPAT de Silver Reed sur du papier thermique, ou bien impeccablement sur votre imprimante. Mais l'imprimante SCANNER SPAT peut faire beaucoup plus. .

HANDY SCANNER TYPE 2 — 2250F
HANDY SCANNER TYPE 3 — 3490F
Nouveau modele avec logiciel de reconnaisance de caractères, 5 polices + ecriture manuscrite memorisable HANDY SCANNER une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes sur votre ordinateur. Vous glissez le scanner comme une souris sur la zone que vous voulez reproduire. Elle est instantanement recopiee sur l'écran. Il existe maintenant deux versions de HANDY SCANNER répondant à toutes les attentes :
- la version TYPE 2 qui digitalise en 2 tons NOIR ET BLANC ;
- la version TYPE 3 plus performante qui permet une digitalisation en 2, 4, 8 ou 16 tons de gris. Ce scanner possède en outre une fenêtre vous permettant de visualiser le document au cours de sa digitalisation, ainsi qu'un bouton marche/arrêt permettant le contrôle manuel du scanner

HANDY READER est un logiciel spécifique de reconnaissance et traitements de texte qui sauvegarde vos textes, apres reconnaissance, en fichiers textes au format ASCII récupérables par tout autre logiciel de traitement de texte. Il est livre avec 5 polices de caracteres les plus courantes : Helvetic, Times, Digits, Bookface et Typeface mais possede la faculte d'apprendre une police de caracteres qui vous est personnelle. Ce logiciel performant possède son propre traitement de texte simple et permet toutes les operations standards.
HANDY PAINTER est un logiciel de traitement graphique élaboré dans une optique pratique, complete et performante. Il permet de saisir des modeles graphiques dans des fenêtres definies prealablement, d'après une échelle. Ces documents graphiques, aprés traitement ou non, peuvent être sauvegardes en fichiers images au format bitmap (point par point) et sont recupérables dans d'autres logiciels graphiques au même format ou non



GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

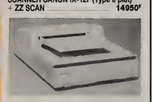
LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

(possibilité de conversion de format). Ce logiciel possede plus da 40 fonctions da travail, 14 outils, vanation proportionnelle de la largeur de certains outils, 3 palettes de 32 couleurs ou motifs de coloriage, possibilite de creer das palettas personnellas, affats spéciaux, curseurs de déplacement de la fenêtre sur le document.

SCANNER CANON IX-12 (Type à rouleau) + ZZ SCAN ____ 10900F

SCANNER CANON IX-12F (Type à plat) + ZZ SCAN ____ 14950F



Vous avez besoin de la meilleure qualite, d'un contraste bien defini et d'un contrôle précis de la numensation scanner avec votre AMIGA. Facilite d'introduction d'images en PAO . avec la ZZ SCAN, vous pouvez transferer vos dessins, papiers, photographies, logos, textes et autres graphiques dans votre ordinateur. Numenser finement et clairement votre image avec une resolution possible jusqu'à 300 points par pouce at 64 niveaux de gris. Le systeme est composé d'un scanner CANON IX-12 ou IX12F et d'une interface ultra rapide Un logiciel performant, permettant la numérisation soit en lignes simples, sort en grises, est foumit. Le logiciel ZZ SCAN est tres aise de manipulation et utilisant l'interface "souris, menu-daroulant" de GEM Moins de 15 secondes, c'est le temps de numensation d'une image Ensuite, vous pouvez utiliser un logiciel comme DEGAS pour retravailler votre image, l'incorporer dans votre PAO ou la sauvegarder en POSTSCRIPT, ce qui vous autorise des impressions sur imprimantes laser

CAMERON PERSONAL A4 ____ 6990F

Scanner de type FLAT BED au format A4. Commercialise par la celebre firme CAMERON, rapport qualite/prix/ performance imbattable

TABLETTES GRAPHIQUES

TAB. GRAH. EASYL pour A 500 ____ 4665F

TAB GRAPH. EASYL / A 2000 ____ 5900F

Format A4. Tablette graphique sensitive. Tres facile à utiliser . il vous suffit de placer une feuille de papier sur votre tablette EASYL, de prendre votre crayon et de commencer à dessiner, ceci dans toutes les résolutions de l'AMIGA EASYL fonctionne avec tous les logiciels de l'AMIGA. Vous pouvez même l'utiliser avec l'editeur graphique de PAGE SETTER. Compatibilité · le logiciel d'EASYL s'adapte automatiquement a la machina que vous utilisez, qu'elle sort PAL ou NTSC. Il prend directement en compte les extensions mémoire et permet d'utiliser la souris en même tamps qu'un crayon. EASYL fonctionne sous Workbench 1.1 et 1.2 et existe pour les AMIGA 500, 1000 et 2000. Son buffer de memonsation permet de garder votre coup de patte sans qua vos traits derapent à l'écran. Vos ronds ne deviennent pas ovales, et vous pouvez utiliser n'importe quel stylo ou crayon à pointe dure

TAB. GRAP. SUMMASKETCH A5 4950F HT

TAB. GRAP. SUMMASKETCH A4 6450F HT

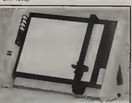
TAB. GRAP. SUMMASKETCH A3 9250F HT

KIT (soft + interface) POUR SUMMASKETCH ____ 500F HT

TABLES TRAÇANTES

La nouvalle séna da TABLES TRAÇANTES ROLAND DXY a été soigneusement élaborée pour apporter una solution spécifique a chaque cas particulier. Les qualites graphiques des trois modeles sont rigoureusement identiques La différence réside dans le confort d'utilisation. Le choix se fera donc an fonction de l'intensità de l'utilisation envisagée. Béneficiant des acquis precédents, la gamme ROLAND DXY innove une nouvelle fois en offrant des produits de haute technologia à des prix très etudiés

- Le trace a plat permet non seulement l'utilisation des formats de papier standards mais égalemant de tous les formats intermédiaires
- le format de trace de 431,8 mm x 297 mm ne laisse plus de marges inutiles
- La grande vitesse de trace (42 cm/s) leur confère une rapidità voisinant celle des traceurs de grand format
- La resolution (0,0125 mm) an fait des machines de haute precision.
- Les interfaces paralleles et série résolvent tous les problémes de connection
- Le soff-landing amorti la descente de la tête d'ecriture, limitant le bruit et l'usure prématurée de la pointe.
- L'utilisation des langages HPGL et DXY étend le champ d'applications.
- le réglage de la pression des plumes permet d'obtenir une qualité optimale en fonction de la nature du support et de celle da la plume
- Le reglage de la vitesse de trace régule le debit d'encre pour une meilleure qualite du trait
- L'obturation des plumes dans leur aire de repos évite le séchage des pointes
- L'utilisation de 8 plumes permet de panacher les couleurs et l'épaisseur des traits.
- Le buffer de 1 MegaOctet, exceptionnel sur les traceurs de ce prix, permet de libérer l'ordinateur en un temps record (standard sur DXY 1300, option sur DXY 1200).



ROLAND DXY 1100 (ft A3) ____ 11620F

ROLAND DXY 1200 (ft A3) ____ 16485F

ROLAND DXY 1300 (ft A3) ____ 22170F

LOGICIELS D'ACCOMPAGNEMENT POUR TABLES TRAÇANTES ROLAND

ZZ 2D	4091F
ZZ DRAFT	795F
ZZ BIRD 2D mécanique	948F
ZZ BIRD 2D bâtiment	948F
ZZ BIRD 2D hydraulique	948F
ZZ CONVERT DXF	948F
ZZ CONVERT PLOTTER	948F
ZZ CONVERT ASCII	948F
ZZ ROUGH VERSION 1.1	495F

PERIPHERIQUES VIDEO

LES GEN LOCKS ET LEURS PERIPHERIQUES

GEN LOCK GST 30 ____ 3490F

INCRUSTATEUR POUR AMIGA A500/A2000

Le GST 30 remplit les fonctions suivantes

- DECODAGE PAL-SECAM R.V.B Les standards video PAL ou SECAM sont reconnus automatiquement. Les composantes R V B du signal d'entrée sont disponibles sur la prise peritélévision sortie
- GEN LOCK asservissement par "PLL" de l'horloge e 28 MHz et des impulsions de synchronisation horizontale et verticale. Le signal vidéo R.V.B. da l'ATARI est conforme au signal video d'entrée.
- INCRUSTATEUR . incrustation des signaux R V B. de l'ordinateur en mode direct ou en mode inverse avec un signal vidéo composite axteme (magnétoecope VHS, 8 mm, U Format, BVU, régie vidéo, caméra)

GEN LOCK GST 1000 ____ 15400F

INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL POUR AMIGA A500/A2000 Le GST 1000 AMIGA remplit les fonctions suivantes .

- DECODAGE PAL SECAM R.V.B : il est pourvu d'un décodeur vidéo PAL/SECAM automatique, avec les possibilites de reglage suivantes en face avant lumiere, couleur, contraste.
- GEN LOCK asservissement par "PLL" de l'horloge à 28 MHz et des impulsions de synchronisation horizontale et verticale Le signal vidéo R.V B de l'ATARI est conforme au signal vidéo d'entrée
- INCRUSTATEUR . incrustation des signaux RVB de l'ordinateur en mode direct ou en mode inverse avec un signal video composite axtema (magnétoscopa VHS, 8 mm, regie video, camera).
- CODEUR PAL les deux sorties video (VIDEO OUT) encodees en PAL sont disponibles en face améra pour un enregistrement sur un magnetoscope par axemple

Transposeur SECAM TS 40 ____ 1400F

Utilise pour enregistrer en SECAM la vidéo composite en provanance d'un codeur PAL ou tout autre norme vidéo sauf NTSC.

MULTITRANSCODEUR MT8 ____ 1950F

Double transcodeur utilise pour lire et enregistrer avec passage simultane de PAL en SECAM et de SECAM en PAL.

FILTRE ELECTRONIQUE DG 88 POUR DIGITALISEUR ____ 2420F

Le DG 88 remplit les fonctions suivantes :

- DECODAGE PAL SECAM · le standard vidéo PAL ou SECAM est reconnu automatiquement Les composantes (R.V.B) du signal d'antrée sont disponibles sur la prise peritelevision sortie
- SELECTION DES COMPOSANTES COULEURS les composantes couleurs reconstituées en signaux composites sont disponibles sur la prise VIDEO OUT. Réglage des niveaux de gris et de l'intensité couleur Selection R.V.B. par poussoirs

CODEUR PAL EPAL ____ 2600F

Codeur PAL pour signaux RVB. Il remplit les fonctions suivantes · CODAGE PAL : les couleurs primaires RVB et Synchro externes sont codées en un signal vidéo composite PAL (position externe) GENERATEUR DE SYNCHRO (Black-burst) an position intama, le codeur délivre un signal de synchronisation asservi "Quartz" TTL sur la sortie GEN LOCK ou Black-burst 0,7V sur la sortie video



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

FRAME BUFFER FB10 — N.C.
Il remplit les fonctions suivantes GEL D'IMAGE. Permet de mémoriser une image en temps reel d'une source vidéo PAL, SECAM ou NTSC (televiseur, camera, magnetoscope, camescope) grâce a sa mémoire de trame. Permet de realiser des arrêts sur image toujours parfait, quelle que soit la norme afin de digitaliser une image, par exemple Exemple d'utilisation digitalisation d'une image S'utilise avec tous les digitaliseurs

CAMERA NOIR ET BLANC PANASONIC WV041 — 2995F
Camera haute resolution. Faible seuil d'eclairage avec objectif 1.4, monture C. Nombreux objectifs VIVITAR dont zoom 6x avec position macro disponibles Nous consulter

CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 — 1995F
Camera TV compacte a technique modulaire, standard commercial Utilisation universelle sans problèmes avec moniteurs vidéo. Sans organes de commande

BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER — 1290F
Plateau noir mat anti-reflet Colonnes du banc pourvues d'une échelle graduee. Reglage en hauteur par manivelle. Plateau 400x420x25 mm. Hauteur colonne 760 mm

DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER — 500F
Convient pour banc de reproduction RB3. Avec 2 douilles de lampe, coulissables et orientables.

PROMOTION :
BANC DE REPRODUCTION KAISER RB3 + DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 + CAMERA N/B MONACOR AVEC OBJECTIF — 3590F

RANGEMENT ET ENTRETIEN

BOITES DE RANGEMENT 3 POUCES 1/2

DD 14 — 29F
Boite de 10 disquettes 3"1/2. Colons gris

YUD 35 — 29F
Boite de 10 disquettes 3"1/2 Transparente

DS 40L sans clé — 69F
DS 40L avec clé — 139F
Boite 40 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent

MEDIABOX POSSO — 139F
Boite 150 disquettes 3"1/2 avec intercalaires



C'est de loin la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres De construction tres robuste, on y trouve des intercalaires d'origine Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplementaires

YA 6090 sans clé — 129F
YA 6090 avec clé — 175F
Boite 90 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent

JET EXECUTIVE — 119F
Pochette 20 disquettes 3"1/2 type sacoche.

HOUSSES

Housses souples en matière anti-statique. Couleur noire avec liseret rouge.

CLAVIER AMIGA A 500 — 80F
CLAVIER AMIGA A 2000 — 80F
MONITEUR COULEUR A 1084 — 95F
UNITE CENTRALE A 2000 — 80F
TOUS MODELES IMPRIMANTES 80 COLONNES — 80F
TOUS MODELES IMPRIMANTES 132 COLONNES — 95F

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT — 99F
Nettoyage des ecrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers Ne laisse aucun depot

PRINTER 66 — 95F
Nettoyeur d'imprimantes S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes Elimine les résidus de metal, les graisses et les huiles resinifiees. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 AVEC SON LIQUIDE — 149F
S'introduit dans le lecteur de disquette Nettoye les têtes du lecteur.

DIVERS

MOUSE MATE — 85F
Tapis souris en néoprène Favorise considérablement la rotation de la boule.

RUBANS IMPRIMANTES
Prix spéciaux pour possesseurs A 500 / A 2000

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 80 COLONNES, couleur : NOIR 50F pièce

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 132 COLONNES couleur : NOIR — 80F pièce

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 80 COLONNES couleur : QUADRI — 100F pièce

Exemples : Rubans Star LC 10, Epson LX 800, Citizen 120D 50F pièce

RAMES PAPIER

Rame papier non zoné Format A4, bandes caroll détachables 500 feuilles — 69F

Rame papier non zoné Format A3, bandes caroll détachables 500 feuilles — 99F

Rame Etiquettes 12x3cm le 1000 sur paravent bandes caroll — 85F

FILTRE ECRAN 14 POUCES — 195F
Filtre tissé micromailles Améliore la persistance Evite le clignotement.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE — 250F
Support ecran orientable à 360° de latitude et 20°de longitude. Tres pratique

UNIVERSAL PRINTER STAND — 250FF
Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante

SAC DE TRANSPORT TOILE ZZ BAG
UNITE CENTRALE et MONITEUR — 695F
UNITE CENTRALE — 395F
MONITEUR — 395F

ORDINATEUR FAMILIAL COMMODORE PC1

PC1, LE COMPATIBLE FAMILIAL

PC1 est le micro-ordinateur familial de la gamme PC compatible de COMMODORE Il integre une technologie de pointe qui a permis de limiter le nombre des composants utilises Cette conception innovatrice a deux conséquences directes la baisse des coûts et la réduction de la taille de l'ordinateur Sa forme très compacte, ses hautes performances et son prix concurrentiel font du PC1 l'ordinateur idéal pour une utilisation personnelle et professionnelle Doté du microprocesseur Intel 8088, le PC1 dispose d'une memoire vive de 512 Ko et d'une unité de disquette 5"1/4 de 360 Ko Entierement compatible avec le standard PC, il fonctionne sous MS/DOS 3.2 Il dispose également d'un systeme graphique de grande qualite permettant l'utilisation des modes MDA, Hercules et CGA. Le PC1 est doté en version standard d'une unité centrale, d'un clavier de type PC/AT, des disquettes MS/DOS 3 2 et GW-BASIC ainsi que de 3 manuels (guide de l'utilisateur, MS/DOS 3 2 et GW-BASIC) **Périphériques connectables et options :** lecteur externe de diskette dble face 3"1/2 (720 Ko formatés), souris compatible Microsoft (la souris de l'AMIGA peut aussi être utilisee), boitier d'extension, co-processeur arithmétique 8087



COMMODORE PC1M
+ 1 lecteur disk 5"1/4 360 Ko
+ Moniteur monochrome 12"
3990F TTC

COMMODORE PC1C
+ 1 lecteur disk 5"1/4 360 Ko
+ Moniteur couleur 14"
5490F TTC



LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

LOGICIELS PROFESSIONNELS POUR AMIGA

LANGAGES

A.C. BASIC — **650 F**
Logiciel de compilation du basic original de l AMIGA. A.C basic est le logiciel de compilation basic le plus vendu sur cette machine

AZTEC C COMPILER — **1790 F**
Ce langage qui est assez similaire au LATTICE C est le langage prefere des developpeurs professionnels sur Amiga. Pour ceux qui veulent maitriser parfaitement AZTEC il conviendra d'acquerir egalement AZTEC C DEVELOPER

CLIMATE — **370 F**
Logiciel utilitaire Vous y trouverez reunies toutes les fonctions CLI sur un tableau de bord

GFA BASIC — **790 F**
Dote d'une vitesse spectaculaire de plus de 400 fonctions d une structure de programmation évoluee, l'adaptation du GFA BASIC aux performances de l AMIGA est remarquable Il fonctionne parfaitement en multi-taches dispose d'un support graphique super puissant permettant par exemple la construction de polygones par une simple instruction Le GFA BASIC accede directement aux commandes de l'AMIGADOS ou gere les menus et requetes par le Request Construction Tools La souplesse de l editeur (utilisant la souris) la simplicite des instructions et leur énorme champ d action le destinent a toutes les applications tant ludiques que professionnelles.

LATTICE C 4.0 — **1790 F**
Tres puissant compilateur, avec une bibliotheque complete des fonctions UNIX et GEM un editeur d ecran de chez METACOMCO Les codes objets sont compatibles avec le macro assembleur MCC et le MCC PASCAL

MACRO ASSEMBLEUR MCC — **680 F**
Meme qualite que les autres logiciels de la marque METACOMCO Grande richesse d'options et de compilations Il reprend egalement l'environnement des autres produits METACOMCO

MCC PASCAL — **670 F**
Egalement edite par METACOMCO Notice de 600 pages en aL2 5.1 FLes fonctions GEM XBIOS BIOS et GEMDOS du compilateur sont accessibles Un editeur de ressources, K Ressources est inclus MCC propose l adaptation du Source au format Turbo Pascal Cette compatibilite constitue son meilleur argument de vente

PROFIMAT ASSEMBLEUR — **750 F**
Ecrit en assembleur PROFIMAT est tres rapide, tres convivial et tres simple d utilisation Il possede un editeur integre un debugger et un desassembleur Une importante bibliotheque pour le systeme d'exploitation tournant sous CLI et Workbench, permet de créer des macros instructions avec une infinite de parametres, sans restriction de type Une fonction d erreurs, une table de reference croisee vous faciliteront grandement le travail L'assemblage peut etre conditionnel entierement accessible par les menus. Bien sur, PROFIMAT gere toutes les operations sur 32 bits et dispose d une emulation du 68020

SOURCE LEVEL DEBUGGER — **1050 F**
Logiciel pour supprimer les erreurs de programme pour AZTEC COMPILER Programme a deux fenetres ou le texte original s inscrit dans une fenêtre et les corrections dans l'autre

TRUE BASIC — **1270 F**
Logiciel utilitaire de compilation de basic Le TRUE BASIC n est le basic de l AMIGA mais un autre basic tres puissant

GRAPHIQUES

AEGIS ANIMATOR — **950 F**
Nombreuses fonctions de manipulations de polygones permettant la simulation en 3D Palette 16 couleurs Decors en images completes et sauvegarde au format "NEO" Possibilite de gerer 6 animations differentes, avec visualisation simultanee. Pas d enchainement automatique de plusieurs groupes d'objets

AEGIS DRAW+ — **1890 F**
Logiciel de dessin technique pour industrie, architecture Il permet d etablir des plans cotes diagrammes avec calques AEGIS DRAW et un des logiciels les plus vendu sur AMIGA.

AEGIS IMPACT — **650 F**
A partir de donnees chiffrees, ce logiciel etablit des graphes tels que courbes histogrammes, camemberts, etc Particulierement utile lorsqu'il est associe a un tableur

AEGIS VIDEOTITTLER — **1350 F**
Logiciel de titrage 2D 2D1/2 Il permet de creer des lettres que l on incruste sur bande vidéo grace a un GENLOCK (GST 30 ou GST 1000, voir pages Peripheriques Amiga)

ANIMATE 3D — **1350 F**
Ne fonctionne qu avec SCULT 3D Il met en mouvement les objets cree sous SCULT 3D Cette animation se fait en 3 dimensions.

BUTCHER — **340 F**
BUTCHER est un programme graphique destiné à compléter les programmes de dessin et de digitalisation Le logiciel comprend des utilitaires pour manipuler les dessins originaux. Demander une demonstration

THE CALLIGRAPHER — **950 F**
Permet de creer ses propres fontes de caractères des effets speciaux tels lettres neon, ombrees sanguinolantes, etc Peut etre couple avec tout logiciel de creation graphique

CAO 3D VERSION II — **1490 F**
Modeleur 3D pouvant produire des images stereoscopiques visibles a l aide des lunettes à cristaux liquides "STEREOTEK" avec illusion de relief Construction graphique sous 2 modes. Extension par translation d un polygone tracé librement ou rotation d une generatrice donnant un solide de revolution Les objets crees peuvent être manipules en copie agrandissement reduction rotation etc Les images creees peuvent etre sauvegardees en haute ou basse resolution au format DEGAS ou neo CAO 3D VERSION II est le plus puissant logiciel de création et d animation de scenes tridimensionnelles

DELUXE PAINT II — **650 F**
Deux disquettes l une contient le programme, l'autre la bibliotheque d images Fenêtres de travail avec tableau de bord et feuille a dessin Format allant de 320x200 pixels a 1008x1008 pixels 4 resolutions basse moyenne haute et un intermediaire a 320x400 pixels. Jusqu a la moyenne resolution, 32 couleurs peuvent être affichees simultanément. En haute resolution, 16 couleurs seulement. DELUXE possede plusieurs modes qui peuvent intervenir sur une peinture deja realisée tels que des effets spéciaux Logiciel tres convivial indispensable pour les graphistes

DELUXE PRINT — **265 F**
Editeur de cartes de visite de cartes d anniversaires d invitations, de menus etc Très pratique il comprend une multitude de cadres standards un editeur graphique et un petit traitement de texte Un des logiciels utilitaires les plus utiles !!!

DELUXE PRODUCTION — **1990 F**
Outil video de chez ELECTRONICS ARTS Il permet de faire apparaitre une image sous une multitude de façons differentes Comparable à PROVIDEO +

DELUXE VIDEO — **850 F**
Logiciel qui permet de mixer des images et des sons pour creer ses propres animations video Fonctionne avec A 500 4 disquettes la première contient le programme la seconde des demos et la possibilite de visionner vos realisations sur la troisieme sont stockés des fichiers (images objets, sons musiques instruments, etc) et la derniere donne des images video que l'on peut integrer dans ses realisations Logiciel très performant permet de nombreuses realisations telles que maquettes d agence de pub, dessins animes presentation vivante de graphiques et de documents commerciaux video educatives ou de loisirs

DIGIPAINT — **560 F**
Logiciel permettant d'avoir 4096 couleurs à l'écran Panoplie de fonctions logiques telles que XO2, ADD SUBSTRACT etc DIGIPAINT permet l'ombrage de textes ou de graphiques. Idéal avec une tablette graphique Notice de 56 pages Excellent programme avec beaucoup de possibilites

DIGIPAINT II — **900 F**
Logiciel tres puissant permettant de recolorer en 4096 couleurs des images digitalisees creees avec DIGIVIEW

DYNAMIC CAD — **4095 F**
Logiciel de dessin technique professionnel. Il permet les plan cotes en 3D

GRABBIT — **320 F**
Petit logiciel de capture d'image Sous la fonction "Controls" il permet de recupérer l'image d'un logiciel sous Workbench et de l'integrer dans un autre programme

INTERCHANGE — **420 F**
Logiciel utilitaire Il permet la recuperation d un objet cree par SCULT 3D et de le tranferer vers VIDEOSCAPE et inversement

PAGE FLIPPER — **430 F**
Logiciel d animation plan par plan comme un cahier ou l'on dessinerait sur cheque page un dessin légerement different et ou le dessin s animerait en faisant defiler rapidement les pages Un des logiciels les plus simples et les plus amusants sur AMIGA.

PHOTONPAINT — **740 F**
Il propose un palette de 64 couleurs à l affichage et 4096 utilisables simultanement. DIGIPAINT propose les memes possibilites Boite a outil tres complete allant du ciseau au lasso Deformations en chaine possibles rotation par la fonction "Rotate" boule par la fonction "Ball" effet sablier par la fonction "Twist" etc PHOTONPAINT par ses effets speciaux, est un complément ideal de DELUXE PAINT

PRINTMASTER+ — **430 F**
Redacteur professionnel de cartes de visite invitations menus etc Puissant editeur graphique, logiciel plus complet que DELUXE PRINT

PROVIDEO+ — **2700 F**
Outil video tres puissant Permet de faire apparaitre une image de 100 façons differentes kaleidoscope fondu-enchaine, apparition par la gauche par la droite, etc

SCULT 3D — **900 F**
Logiciel de creation d objet en 3D Ce logiciel est le plus vendu sur Amiga Vous dessinez l objet grace a une palette graphique tres complete, puis vous le batissez de face, de profil et de dessus et l'objet apparait en 3D

SILVER 3D — **540 F**
Logiciel similaire à Scult 3D Toutefois, les options techniques pour la creation de l'objet sont moins completes Même principe que Scult 3D pour saisir en 3D Demandez une démonstration

TV SHOW — **880 F**
TV TEXT — **850 F**
La logiciel TV SHOW permet le titrage professionnel en 3D Il est a associer avec TV TEXT qui permet de creer des textes avec des effets speciaux Excellent logiciel haut de gamme

VIDEOSCAPE 3D — **1290 F**
Logiciel tres puissant de creation graphique en 3D Il fonctionne avec pratiquement tous les logiciels d animation pour AMIGA.

MUSIQUE

AEGIS AUDIOMASTER — **390 F**
Permet de visualiser la courbe sonore Il permet entre autres de dupliquer une portion de courbe et de creer des sons Formatif avec sauvegarde des sons.

DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET — **750 F**
Logiciel de creation musicale avec notice en français, chose rare qui merite d etre signalee Peut se coupler avec PERFECT SOUND

INSTANT MUSIC — **320 F**
Excellent logiciel de chez ELECTRONIC ARTS Creation musicale Au lieu de portées, vous vous servez de perforations sur votre feuille d'écriture comme un orgue de barbarie Ideal pour les debutants

MUSIC STUDIO — **300 F**
Logiciel d ACTIVISION Création musicale un peu dans le style de SONYX

SONIX — **850 F**
Logiciel de creation musicale tres réputé Vous inscrivez vos notes sur une portée vous choisissez les différents parametres pour composer Logiciel tres complet utilisé frequemment par les professionnels

SYNTHIA — **900 F**
Logiciel qui permet de creer ses propres sons a la maniere d un synthetiseur

AEGIS SONIX — **790 F**
Trois programmes 1 composition de partitions 2 configuration du clavier de l'Amiga en clavier musical, 3 edition et modifications des instruments On peut modifier des sons synthetises par la machine et on peut egalement creer des partitions sur 8 voies (les 4 de la machine et les 4 canaux MIDI) avec les instruments numerisés ou non que l on aura auparavant edités Ce produit de création de sons conviendra aussi bien aux debutants qu'aux pros

DYNAMIC DRUMS — **450 F**
Transforme votre AMIGA en boite a rythme. Cette derniere est totalement creee par le logiciel et tous les parametres sont modifiables L affichage sur l'écran est complet et l'utilisation se fait avec la souris .

FUTURE SOUND — **1950 F**
le package comporte une cartouche qui se branche sur le port parallele et le logiciel FUTURE SOUND est un digitaliseur de sons Apres avoir donne un nom de fichier le declenchement et l'arret de l enregistrement se font a la souris La longueur max pour un "sample" de bonne qualite est de 20 secondes Les sons digitalisés crees peuvent etre utilises comme instruments sur un editeur de partitions ou en conjonction avec un synthe MIDI

MUSIC X — **950 F**
Logiciel sequenceur permet de gerer des sequences de notes en les entrant tout d abord sur le clavier de l'instrument puis en agissant au niveau du logiciel pour les editer les copier, les rejouer sur les 16 canaux du MIDI MUSIC X, sequenceur 16 pistes permet de configurer le clavier de son instrument a sa guise et d editer ses sequences en temps reel

DRT'S — **2050 F**
Sequenceur KCS 48 pistes Le plus puissant sur AMIGA A utiliser pour ceux qui possedent un synthe Equivalent du PRO 24 sur ATARI

BUREAUTIQUE

BECKERTEXT — **750 F**
Le travail en WYSIWYG permet la visualisation simultanee de textes et d images a l ecran comme a l impression Multicolonnages nombreux styles de caractères et fontes d'impression multiples touches de fonctions redefinissables Vous pouvez utiliser les masques de saisie utilisant les points d insertions et vous pouvez ouvrir plusieurs fenetres de textes simultanement

COMPTAGEPI
Version de base — **2850 F**
Fonctions avancées — **1770 F**
S adresse aux entreprises n ayant pas de competences comptables particulieres mais desireuses de tenir elles meme leurs comptes de pouvoir relancer leurs clients de connaitre la position de leurs comptes en banques de suivre leur budget. Le module "version de base" comprend les fonctions de saisies courantes et la comptabilite generale Le module "fonctions avancees" comprend les relances la TVA et les remises en banques

DATAMAT AMIGA — **495 F**
DATAMAT est la gestion de fichiers universelle par excellence On a beaucoup parle des possibilites sonores et graphiques de l'AMIGA C est oublier qu avant tout, c est un micro ordinateur, donc un outil de travail. DATAMAT le prouve avec brio Il sait exploiter les menus deroulants, les boites de dialogue les fenetres et le multitâche

DB MAN — **1440 F**
DB MAN n est ni plus ni moins que l adaptation de D BASE II PC sur AMIGA Il procede par crans d'edition et n'utilise pas le GEM D une approche assez complexe il est certain que l abondante litterature fournie n est pas toujours digeste et que des cours de formation peuvent se reveler necessaires Le grand avantage de ce logiciel reside dans le langage au moyen duquel des applications totalement transparentes a l utilisateur peuvent etre realisees

KINDWORDS — **950 F**
Traitement de texte tres évolue dans la mesure ou il integre des fonctions telles que l insertion des graphismes en couleur, des polices multiples l'impression en haute resolution des polices Super Fonts l utilisation du plein ecran PAL et de tous les accents et caracteres français Il est livre avec les drivers d imprimantes 1 3

LASERSCRIPT — **780 F**
Complement de PAGE SETTER Driver et differents utilitaires pour utiliser PAGE SETTER avec une imprimante laser au protocole POSTSCRIPT

MAXIPLAN 500 — **1885 F**
MAXIPLAN PLUS — **2365 F**
Tableur graphique en français Se controle intégralement a la souris et toutes les commandes sont immediatement disponibles dans les differents menus deroulants Les déplacements dans la feuille de calcul se font a la souris (il suffit de pointer une cellule pour s'y positionner et d utiliser la barre ou les fleches d ascenseurs pour acceder aux parties non visibles de la feuille de calcul)

PAGE SETTER — **1690 F**
PAO tres connu pour AMIGA. Utilise pleinement les possibilites graphiques et multitaches de l AMIGA. Plusieurs polices de caracteres disponibles. une vingtaine de planches d images avec chacune une dizaine d'illustrations, une vingtaine de drivers d'imprimantes PAGE SETTER est avant tout un logiciel de traitement de document. Les pages peuvent etre visualisees a differentes echelles Ideal pour les journaux d entreprise

PROFESSIONAL PAGE — **3650 F**
Logiciel professionnel de PAO tres complet Dispose de plus de 30 themes de planches à images, plus de 10 polices de caracteres, 15 polices sous POSTSCRIPT Demandez une demonstration chez GENERAL et vous constaterez a quel point ce logiciel est complet.

PROWRITE — **1116 F**
Traitement de texte entièrement pilote à la souris (6 menus déroulants) Mode WYSIWYG Usage de toute police de caractere Accepte le clavier français et tous les caractères français Insertion possible de toute image au format IFF Travaille en haute et basse resolution Gere la couleur pour les textes comme pour les graphiques. Impression en qualite courrier, standard ou listing

SUPERBASE — **950 F**
Gestion de bases de données en français Le tres haut niveau technologique de le logiciel n altere en rien sa convivialite et sa souplesse Des panneaux de controle et d'explicites boites de dialogue assistent l utilisateur tout au long de l'elaboration de son fichier La saisie s effectue dans des lignes d'edition préparées et il est possible d'y ajouter certains details comme la longueur des champs ou le style de date à utiliser

SUPERBASE PRO — **1490 F**
Generateur d applications grace a l editeur de formulaires, creez vos propres applications Inserez dans un même formulaire des donnees provenant de plusieurs fichiers Creez des documents de qualite parfaite en y integrant des graphismes logos et couleurs Les donnees necessaires sont importees la saisie validee les calculs effectues sans que vous ayez a programmer Base de donnees alie a des capacites graphiques exceptionnelles une grande facilité d utilisation grace a ses commandes de type "magnetoscope" La base de donnees permet de modifier la structure des enregistrements sans en alterer les donnees Sa capacite est illimitee (jusqu a 16 Mo et 999 index par fichier)

TEXTCRAFT PLUS — **750 F**
Traitement de texte en français Travaille sous Intuition donc d autres programmes peuvent être utilises en même temps On peut agrandir ou reduire des fenetres et en afficher plusieurs a l'écran Interface utilisateur Nom/verbe En-têtes et bas de pages affiches a l ecran Tabulations décimales et en pouces Sauts de page integrés Support Casier Amiga Fonctionne comme une fenetre sous Workbench-Atelier Mailmerge pour envois en nombre

VIP PROFESSIONAL — **1400 F**
3 logiciels en 1 LOTUS I II III dont il dispose de la plupart des caracteristiques avec en plus des Instructions macro qui peuvent etre assimilées à un veritable langage de programmation Grande facilite de mise en page Un grapheur couple au tableur dispose de 5 types de graphes Fonctionnant en couleur, il accepte aussi la haute resolution Enfin une base de donnees integree permet de donner a VIP PROFESIONNAL un maximum de possibilites. Un des meilleurs programmes bureautiques pour AMIGA.

VIZAWRITE — **1580 F**
Traitement de texte WYSIWYG en français. Pilote a la souris, il permet de realiser des mailings de façon tres simple ainsi que l insertion de graphiques monochromes dans le texte (brosses Deluxe Paint) L'ensemble des fonctions que l on attend d'un traitement de texte evolué sont presentes couper coller, recherche et remplacement copie justification, en-tête et bas de page etc Il est meme possible d avoir un fichier contenant des modules de texte que l'on peut appeler a tout moment (par exemple des formules de politesse ou des introductions classiques)

WORD PERFECT — **950 F**
Le traitement de texte le plus populaire au monde Cette version combine les caracteristiques qui ont fait de ce logiciel le numero un pour PC avec les avantages offerts par l'AMIGA Le mariage réussi de ces deux univers dote l utilisateur d'un logiciel exceptionnel qui permet aussi bien le travail direct au clavier qu une utilisation intensive de la souris



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

LOGICIELS DE JEUX POUR AMIGA

JEUX D'ARCADE

AARGH **209 F**
Avec un monstre vous devez détruire 12 villes et les pays environnant. Les monstres sont très amusants et tres voraces. Jeu sympathique.

ALIEN SYNDROME **210 F**
Scrolling multidirectionnel. Ce jeu tire de la console vous amenera à vous infiltrer dans une base ennemie, pour libérer des savants emprisonnes. Un des meilleurs graphismes sur 16/32 bits. Ce jeu peut se jouer à deux.

AMEGAS **300 F**
Jeu de casse brique avec balles et raquettes. Une originalité certaines briques doivent être frappees plusieurs fois pour etre detruites.

AMIGANOID **195 F**
Jeu de casse brique classique. Graphisme AMIGA superbe.

ARKANOID **235 F**
Sans commentaire, le meilleur jeu d'arcade sur AMIGA. Jeu de balles sur 33 tableaux dont on ne se lasse pas.

ARKANOID 2 **235 F**
Suite du logiciel precédant.

BETTER DEAD THAN ALIEN **195 F**
Jeu du style Space Invaders. Des Aliens tombent du ciel, il faut les détruire. Bonne animation, graphisme digne des 16/32 bits.

BEYOND THE ICE PALACE **179 F**
Vous devez repousser l'ennemi à l'aide d'une flèche magique. C'est un jeu d'echelle et de plateau très traditionnel et interessant à jouer.

BIONIC COMMANDO **240 F**
Genre jeu de plateau. Vous êtes le Bionic Commando qui doit sauver la terre des extraterrestres. Votre bras bionique vous donne une force surhumaine. Beaucoup de tableaux. Jeu reellement original.

BLACK SHADOW **199 F**
Jeu de tir vertical. Vous devez détruire l'asteroide BLACK SHADOW qui se nourrit de l'energie des mondes qu'il détruit. Vous etes attaque par de nombreux vaisseaux ennemis. Belle image AMIGA.

BOB MORANE OCEANS **265 F**
Vous vous battez contre les Dacoits qui sont comme chacun le sait les mercenaires de l'Ombre Jaune. Vous etes sur un scooter sous-marin au fond de l'ocean et votre but est de détruire les brouilleurs qui vous empechent de reperer la base ennemie. Nombreux combats avec pieuvres requins plongeurs, etc. Tres amusant.

BOMB BUSTERS **185 F**
Du style BOMB JACK. Notre héro volant doit récuperer des bombes de plateforme en plateforme. Musique entrainante joli graphisme. Un jeu qui fait les beaux jours des C64 et Amstrad.

BOMB JACK **270 F**
Vous sauvez la terre en désarmorcant des bombes de plateforme. Musique entrainante, joli graphisme. Un jeu qui fait les beaux jours des C64 et des Amstrad.

BONE CRUNCHER **225 F**
C'est un dragon dans un labyrinthe. Il deterre des squelettes dont il fait une delicieuse soupe. Des adversaires désireux de s'emparer de la soupe attaquent le dragon. Jeu à réserver aux plus jeunes.

BUBBLE BOBBLE **195 F**
L'editeur a realise le chef-d'oeuvre "ARKANOID". Bub et Bob, deux brontosaures, se deplacent dans 100 salles differentes. Beaucoup d'ennemis tres originaux. Couleurs et graphismes superbes, personnages tres faciles à manipuler. Un des meilleur jeux sur ST.

BUBBLE GHOST **295 F**
Un fantome souffle sur son ame, pour la pousser vers la sortie de chaque piece. Cette âme est materialisee par une bulle. Beaucoup de salles differentes. Il faudra vous depecher car votre temps est limite et les obstacles dans les salles sont nombreux. Tres original.

BUGGY BOY **249 F**
La celebre adaptation du jeu de cafe. Vous pilotez un Buggy sur les chemins les plus divers. Vous derapez, bondissez sur les dunes etc. Tres amusant.

CAPONE **260 F**
Tout le monde est a vos trousses ge tire de tous les cotés bonne chance.

CHUBBY CRISTEL **170 F**
Jeu de plateau et d'echelle avec labyrinthe. L'ambition de Chubby est de manger au point de peser 1 tonne. Vous devez le diriger a travers 20 tableaux, pour qu'il trouve sa nourriture. Jeu original bonne animation.

CRYSTAL HAMMER **175 F**
Casse-briques de grande qualite. Son originalité des effets spéciaux et une tres belle musique. De plus, la boule change fréquemment de rythme.

DETECTOR **225 F**
Jeu d'aventures graphiques. Vous explorez 3 planètes ennemies. Votre vaisseau est évidemment attaqué par des missiles téleguides. Excellent scrolling multidirectionnel et tres beaux decors pour un jeu tres classique.

DETONATOR **195 F**
Casse-brique avec decors defilant en scrolling horizontal.

DIABLO **160 F**
DIABLO est un bouffe-tout qui avance sur une route en mangeant tout sur son chemin. S'il ne peut plus rien manger il meurt. Vous pouvez soit choisir un parcours determine soit des parcours aléatoires. Ce jeu requiert de l'adresse et de la reflexion. Passionnant.

ENFORCER **165 F**
Vous apprenez a devenir policier. Vous devez apprendre à construire votre arme et reconnaitre les mechants des bons. Puis travaux pratiques, vous allez dans la rue tester vos nouvelles competences. Jeu original conviendra à des debutant.

EXCALIBUR **195 F**
Vous etes sur un vaisseau spatial et vous luttez contre les envahisseurs. Tres tres rapide. Excellent scrolling horizontal. Fabuleuse sonorisation des bruits d'explosion.

FINAL MISSION **245 F**
Jeu de plateau et d'echelle très traditionnal. Rapide et assez difficile. Un peu le style de DONKEY DONG.

FIRE AND FORGET **269 F**
Vous pilotez la fabuleuse Thunder Master la super auto qui deblaye tout sur son passage. Vous devez detruire des chars des mines des helicos des blockaus etc. Beaucoup de tir en perspective. On peut jouer a 2 simultanement. Très bon pour se defouler.

FIRE POWER **225 F**
Vous pilotez un tank et vous devez vous emparer du drapeau ennemi. La guerre fait rage et vous devez vous defendre comme un lion. Nombreux tableaux, jeu tres rapide et tres amusant. Plaira beaucoup aux Rambomaniaques.

FOUNDATION WASTE **269 F**
Jeu de tir vertical traditionnel avec des vaisseaux a detruire des bonus et des vies à gagner, lorsqu'on a fait un bon score. Pour les amateurs du genre.

FUTURE TANK **225 F**
Votre char d'assaut FUTURE TANK est agressé par des envahisseurs. Vous pouvez tirer jusqu'a 6 coups simultanément. le jeu sauvegarde les meilleurs scores. Se joue a 1 ou 2 joueurs. L'animation est tres facile à la souris ou au joystick.

GIGANOID **150 F**
Logiciel similaire a ARKANOID c'est un casse-brique tres bien fait.

GOLDRUNNER **259 F**
Vous etes a bord de votre vaisseau. Vous devez detruire la base et les ennemis. Mefiez vous des crashes contre les blocs indestructibles. Excellentes musique et synthèse vocale. Un des meilleurs logiciels du genre.

GOLDRUNNER II **225 F**
Vous devez recuperer des robots aux mains de l'ennemi, mais l'ennemi est coriace. Scrolling très rapide. Belles couleurs. Un classique des jeux de tir.

GRID START **165 F**
Ce jeu ressemble a POLE POSITION. Vous etes un coureur automobile à vous les grands circuits de Formule 1. Des decors dignes de l'AMIGA pour un jeu tres classique.

IKARI WARRIORS
Vous pilotez un tank et vous devez sauver un général detenu en pleine jungle. Beaucoup d'obstacles et de nombreux ennemis s'opposent à vous. Scrolling vertical et on peut y jouer a deux. Grand classique.

IMPACT **159 F**
Casse-brique tres definissable. Vous pouvez créer jusqu'à 48 ecrans differents. Jeu tres complet. Bon graphisme, animation tres rapide. Que demander de plus ?

JINKS **175 F**
Une balle voyage à travers 8 ecrans horizontaux qui composent chacun des 4 niveaux du jeu. On la guide avec un raquette et cela ressemble fort a un casse-brique. Ce jeu utilise les fabuleuses possibilites graphiques de l'AMIGA.

JOE BLADE **100 F**
Melange de tir et de recherche, tableaux tres varies. Faites un plan si vous ne voulez pas vous perdre. Vous devez libérer des otages. Excellent rapport prix/performance de ce logiciel.

LA PANTHERE ROSE **225 F**
Elle est majordomme dans une splendide demeure. La nuit elle cambriole l'inspecteur Clouzeau va essayer de la coincer. Superbes graphismes et animation excellente bonne musique.

LARRIE **195 F**
4 bandits masques poursuivent LARRIE, le gentil canari. Jeu de plateforme avec passerelles étages, échelles etc. Bruitage amusant, cris de canons, tout y est pour passer un bon moment.

LEATHERNECK **179 F**
Dans la jungle vous vous defendez contre les ennemis les plus varies a coup de grenade ou de mitraillette. LEATHERNECK a été realise par Steve Bak, celui qui a crée l'inoubliable Genesys. On peut jouer a 4 simultanement.

LEVIATHAN **175 F**
A bord de votre vaisseau spatial vous vous battez contre des planetes ennemies que vous devez detruire. Il vous faut être rapide car l'adversaire omnipresent ne vous ratera pas. Tres rapide tres bon graphisme.

MACADAM BUMPER **259 F**
Le jeu de flipper français. Un veritable defi aux programmateurs étrangers. Ce jeu est un veritable bijou. Créé par Ere Informatique il a fait le renom de cette firme. On peut jouer au clavier ou à la souris. Il est possible de redefinir plus de 10 parametres techniques.

MAKE THE LITTLE DRAGON **225 F**
Un bebe dragon essaie de s'echapper d'un chateau. Il doit collecter des objets pour obtenir la clef de la porte mais s'il tarde une horrible araignée essaiera de l'attraper. Tres amusant et pas cher. Peut se jouer à 4.

MANIAX **215 F**
Meme style que Power Styx. Vous devez à l'aide de lignes verticales et horizontales decouvrir des bouts de dessins. Quand vous avez decouvert tout le dessin en tuant les dragons vous avez gagné.

MARBLE MADNESS **215 F**
Un des tous premiers jeux sur ST et d'une qualite exceptionnelle. C'est la copie du jeu de cafe. Vous dirigez une boule magique le long de rampes fantastiques à l'aide de votre souris. Jusqu'a la ligne d'arrivée, vous devez lutter contre le chrono et les monstres qui génent vos deplacement. Fantastique.

MIND BREAKER **145 F**
Casse-briques ou il est possible de jouer a 2 simultanément. De plus, il possède un éditeur de tableaux.

MISSION ELEVATOR **175 F**
Les services secrets ont besoin d'un homme fort et font appel a vous. Vous devez retrouver des documents secrets. La tâche est difficile, des espions sont chargés de vous abattre. Tout se passe dans un hotel aux multiples pieges et la variete des actions est immense. Tres beau graphisme, un logiciel tres bien etudie.

OPERATION SPINWORLD **235 F**
Vous etes dans votre vaisseau spatial et vous tirez sur tout ce qui bouge. Vous ne devez pas toucher les mines qui vous detruiraient. Jeu tres classique pour les amateurs du genre.

PAC BOY **225 F**
Melange de PAC MAN et de jeu de labyrinthe. Tres amusant a jouer encore que n'utilisant pas à fond les possibilites graphiques et sonores de l'AMIGA.

PHALANX **190 F**
A bord de votre vaisseau spatial, vous devez detruire l'envahisseur. Vous disposez d'un canon laser et d'un bouclier électromagnetique. Un scanner vous avertit de l'arrivée de l'ennemi. 23 niveaux différents les plus hauts scores s'enregistrent. Très ressemblant a SPACE INVADER.

PHANTASM **225 F**
Votre vaisseau est attire vers la surface de la lune ou des Aliens vont s'efforcer de le détruire. Commandes de tir tres complètes. Documentation en français. Splendides tableau de bord du vaisseau spatial qui apparente ce jeu à de la simulation de pilotage.

P.O.W. **295 F**
Pur jeu de tir. Vous êtes dans la jungle et vous êtes attaque par des soldats. Nombreux tableaux, un peu du genre Commando. Très bon graphisme et ecrans très soignés.

POWER STYX **195 F**
Adaptation du jeu d'arcade QIX. Vous creez à l'aide de lignes horizontales et verticales des surfaces sur lesquelles apparaissent des morceaux de dessins. Si vous arrivez à éviter les sprites vous pourrez arriver à découvrir tout le dessin. Passionnant.

QUADRALIEN **235 F**
Vous devez detruire les Aliens qui ont envahi le coeur nucleaire de votre planete. Plusieurs niveaux de jeux. Jeu egalement de strategie ou il faudra faire appel a votre reflexion. Très interessant.

ROAD WARS **220 F**
Vous pilotez une sphere de combat et vous devez deblayer la route de tous les obstacles que l'ordinateur fou a seme. Un autre concurrent egalement a bord d'une sphere de combat a le meme objectif que vous. Se joue seul ou a deux. Très amusant.

SARCOPHAGER **185 F**
Vous pilotez un vaisseau spatial et vous detruisez tout sur votre passage. C'est un jeu du type Scramble avec des tirs très précis. Bruitages et décors tres realistes.

SIDE ARMS **225 F**
Scrolling horizontal. Vous detruisez tout ce qui bouge. Vous avez 15 types d'ennemis differents, 10 niveaux de jeux. Tir très rapide. Bonne chasse.

SIDE WINDER **145 F**
A bord du Star Killer vous devez detruire la gigantesque base ennemie. Scrolling vertical, 5 niveaux de difficulte ça explose de partout. A vous la grande aventure.

SKY FIGHTER **190 F**
Ce jeu ressemble a Xevious. Excellente musique digitalisee. Scrolling vertical. Vous devez detruire la base ennemie et vous pilotez au joystick. Bonne animation.

SPACE HARRIER **225 F**
Dans un vaisseau spatial vous detruisez tout ce que vous rencontrez. Beaucoup d'obstacles que vous devez eviter. Fantastique animation et un effet de relief pratiquement inegale.

SPACE PORT **175 F**
Vous devez sauver vos congeneres et detruire les defenses ennemies a bord de votre helicoptère. Jeu difficile et pasionnant.

SPACE RACER **169 F**
Vous pilotez un scotter de l'espace et vous etes engage dans une grande course sur un circuit borde de pylones. Un rail electronique vous permet d'économiser votre carburant. Vous pouvez bousculer vos ennemis et même les terrasser d'un coup de laser. Tres violent et sportif. Egalement spectaculaire.

SPACE RANGER **195 F**
Jeu de tir sur 5 tableaux de la celebre maison MASTERTRONIC. Votre but est de sauver les Critters qui se font massacrer. Merveilleux graphisme. Scrolling horizontal tres rapide.

SPEEDBALL **235 F**
Jeu de football futuriste ou vous pouvez bousculer vos adversaires. Jeu tres rapide et maniable, réalise par les programmeurs de XENON.

STARGLIDER II **249 F**
Suite de STARGLIDER. Jeu très rapide avec un magnifique tableau de bord. A conseiller à tous les dingues de pilotage et de tir.

STARGOOSE **245 F**
Jeu de tir a scrolling vertical. Votre vaisseau est caracterisé par 3 paramètres niveau de fuel, armement et ecrans protecteurs. Le relief du terrain ne facilite pas le tir. Jeu original qui renouvelle les classiques du genre.

STARRAY **275 F**
Style DEFENDER. Super scrolling differential changements de paysages frequents. Utilise magnifiquement toutes les possibilites des 16/32 bits.

STREET GANG **225 F**
Dans une rue vous etes attaque sauvagement par des voyous. Défendez vous avec vos poings mais méfiez vous des tireurs cachés dans les poubelles. Bruitages plaisants.

SWOOPER **220 F**
SWOOPER est un remake de SPACE INVADERS avec en plus certaines originalites. Dès qu'un monstre est touché il se transforme en mur. Le jeu se poursuit avec des tableaux de difficultés croissantes. Si vous aimez vous faufiler entre d'énormes météorites, SWOOPER vous plaira.

THE ENFORCER **150 F**
Jeu de tir du genre policier. Vous devez devenir un flic d'élite. Les armes sont le joystick ou la souris. Tres amusant.

THE FINAL MISSION **249 F**
Jeu de plateformes et d'echelles dans le style de ROAD RUNNER. Le hero fait des sauts perilleux et doit ramasser des objets sans se faire prendre par les gardiens. On ne se lasse pas d'y jouer.

THEXDER **265 F**
Thexder le robot peut se transformer en etre humain ou en véhicule. Il a été kidnappe. Il doit s'echapper d'un labyrinthe a 12 niveaux plein de gardiens. Thexder a une reserve d'énergie limitee mais il la reconstitue quand il tue un ennemi.

THUNDER BOYS **190 F**
Un terrible dragon enleve la fiancée de Julian. Pour parvenir jusqu'a lui, Julian doit manger et ses forces declinent s'il n'y arrive pas. Beaucoup d'embuches en chemin, tres belle animation.

THUNDERCATS **230 F**
Adaptation en ordinateur du dessin anime connu en France sous le nom de Cosmocats. C'est un jeu d'action en 14 tableaux assez difficiles. Graphisme fabuleux.

TOUR DU MONDE EN 80 JOURS **195 F**
Jeu d'arcade vous permettant de découvrir les differentes cultures étrangeres comme les a decrit Jules Vernes dans son roman.

TRAUMA **225 F**
Jeu de tir de la meme veine que Xevious. Vous devez detruire un maximum d'ennemis sans vous faire toucher. Graphisme magnifique. Pour les amateurs du genre.

TYPHON **220 F**
Vous devez détruire toute forme vivante a l'ecran. Vous etes agresse par de nombreux vaisseaux et de plus il arrive des mines. Bons decors et grande rapidité de scrolling. A reserver aux fondus du joystick.

VADER **99 F**
Dy style XEVIOUS ou TYPHON. Très beau scrolling horizontal. Votre mission est de livrer au plus vite un ragout de moules sinon il y aura une crise politique. Beaucoup d'ennemis en chemin rendront votre mission difficile.

VIRUS **195 F**
A bord de votre vaisseau, vous luttez contre les extra-terrestres qui essaient d'infecter la Terre avec le Virus Rouge. Beaucoup de vaisseaux ennemis tres differents. La precision de votre tir sera necessaire pour parvenir a vos fins. Documentation en français.

WESTERN GAMES **250 F**
Au Far West, vous joutez dans un saloon. Au bras de fer au tir au revolver au duel au crachat a la danse (pas de mort dans ce cas la) a traire la vache et a la grande bouffe. Que d'epreuves amusantes et merveilleusement animees. Musique country en arrière fond. Devrait plaire a ceux qui ont su garder leur ame d'enfant.

XENON **185 F**
Jeu de tir de style Goldrunner. Scrolling vertical, graphismes superbes. Vous pilotez un vaisseau spatial et vous devez sauver XOD. Tres belle musique. Un des logiciels 16/32 bits les plus vendus.

ZOOM **239 F**
ZOOm est un petit personnage arrondi qui cherche a sortir des 50 etages de ZOOMLAND. Effet 3D excelent. Coloration superbe. ZOOM se manie comme une boule. Un des logiciels d'arcade les plus amusants.

OPERATION JUPITER **225 F**
GIGN Tir. Votre rôle organiser l'attaque d'une ambassade investie par un groupe de terroristes placement des tireurs et assaut.

LOGICIELS DE JEUX POUR AMIGA

JEUX D'AVENTURE

ALIEN FIRES 239 F
Vous devez retrouver un savant fou et detruire toute trace de ses recherches sur les voyages dans le temps. Si vous reussissez vous serez recompense par le Conseil des Immortels. Beau graphisme à la fois jeu de role et d'aventure. Vous serez certainement seduit.

ARAZON'S TOMB 245 F
Jeu realise par AEGIS, le spécialiste des programmes de musique et de dessin. Autant dire que ces deux domaines ne sont pas negligés. Vous etes un journaliste parti a la recherche d'un archeologue disparu lors de fouilles. Jeu pouvant etre pratique par un debutant.

AUTO DUEL 235 F
Adaptation du jeu de plate-forme "Cars War". Dans une ambiance "Mad Max" vous luttez dans des arenes avec votre véhicule. Vous allez de ville en ville en Amerique, mais gare aux pirates de la route. Un des jeux les plus amusants sur ST

BALANCE OF POWER 295 F
Vous dirigez l'URSS ou les USA (au choix). Vous devez etendre votre influence sans declencher la guerre. Diplomates, strateges, etc. sont au rendez vous. La geopolitique et d'autres sciences de l'administration d'un pays vous seront necessaires pour reussir. Passionnant

BERMUDA PROJECT 199 F
Apres un crash en avion vous devez decouvrir le mystere du Triangle des Bermudes. Jeu en Français avec menus deroulants. Scénario interessant et commandes simples, graphisme excellent. Beaucoup de tableaux

BLUEBERRY 245 F
D'apres la bande dessinee "Histoires d'indiens", des spectres des filons d'or. Magnifiques graphismes. Cocktail Vision est décidement un grand editeur. Scenario drole et original. Jeu asez complique dont vous ne vous lasserez pas.

BOBO 260 F
Bobo est le bagnard bien connu de la collection Spirou. Il ne pense qu'a s'evader. Vous vivez la vie de la prison, ses corvees etc. Au terme de differentes epreuves vous devez vous evader. Vous etes repris et vous êtes mis dans une cellule ou tout le monde ronfle. Il va falloir bercer vos compagnons pour qu'ils cessent de ronfler. Tres amusant.

BRATACAS 339 F
Vous etes innocent et vous êtes exile sur une planete pour meurtre. Vous devez prouvez votre innocence. Vous vous promenez dans differents tableaux representant des salles. Jeu tres original et finalement pas trop complexe à jouer

CORRUPTION 245 F
Le jeu est celui du monde des finances aujourd'hui. Vous etes nouveau dans une entreprise et il va vous arriver plein d'aventures particulierement desagreables. Le jeu idéal pour devenir paranoiaque sans difficulté. Tres excitant, bonne chance.

CRIMSON CROWN 325 F
C'est la suite de Transylvania. Vous devez avec deux compagnons detruire le vampire qui hante la region, vous traversez des passages secrets, avec des zombies, des oubliettes etc. Tout a fait dans la ligne des bons jeux d'aventures

DEFENDER OF THE CROWN 325 F
L'Angleterre est aux mains des Normands. Il vous faut choisir un chevalier pour liberer le pays. Vous serez Ivanhoe, Cedric, Geoffrey ou Perceval. Vous attaquerez des châteaux, sauverez de gentes dames etc. A vous les aventures des chevaliers. Le jeu d'aventure des grands romantiques. Graphisme digne du ST

DEJA VU 295 F
Jeu policier. Vous vous retrouvez amnesique, qui donc etes-vous ? Pilotage a la souris. Scenario très bien ficelé, belle enigme. Demander une démo et vous serez seduit

EMETIC SKIMMER 255 F
Vous etes charge de détruire de premier ordinateur a intelligence artificielle qui menace la planète. Il est tres bien defendu. Vous pouvez jouer à 2, l'un dirigeant le vaisseau, l'autre se chargeant de faire feu

ENLIGHTENMENT : DRUID II 225 F
Jeu d'aventure graphique de type "Gauntlet". Vous pouvez jeter jusqu'à 25 sorts sur vos adversaires, jeu assez facile, un peu de reflexion, pas mal d'adresse et vous en viendrez à bout. Graphisme extraordinaire

EXPLORA 345 F
Vous voyagez dans le temps, pour retrouver le meutrier de votre père. Logiciel sur 3 disques dans lesquels les tableaux sont variés. Jeu passionant, mais à deconseiller aux debutants. Scenario plein d'aventures et de rebondissements, qui vous teindra en haleine tres longtemps

FLINT STONES 180 F
La famille Pierrafeu dans une serie d'aventures qu'il serait trop long à vous expliquer. Beau graphisme. Scenario très original et varie. Somptueuse musique de Bendaglish. Un bon logiciel. Demander une démo et vous serez convaincu

FUSION 249 F
Superbe graphisme à déroulement multidirectionnel et animation. Musique digitalisée et effets sonores performants. Armez vous de boucliers et d'armes pour affronter les ennemis.

GARRISON 328 F
Jeu de style "Gauntlet" avec donjons, dragons, labyrinthes, énigmes, clefs, etc... Tres nombreux tableaux, scénario tres complet, fabuleuse sonorisation

GNOME RANGER 275 F
Vous êtes un gnome perdu dans un pays inconnu. A vous de retrouver la maison. Ce jeu est doté d'un magnifique graphisme et de tableaux différents tres nombreux. Toutefois, il conviendra de savoir l'anglais pour aborder ce jeu sans problème

GREAT GIANA SISTER 205 F
Giana a rêve d'un monde a 32 niveaux parsemes de diamants, gardés par toutes sortes de monstres. Elle doit eviter des agresseurs et les detruires. Elle doit recolter les diamants. Au bout de 100 diamants, elle a une vie supplementaire. Logiciel dote d'excellents graphismes et d'une ambiance tout a fait originale

GUILD OF THIEVES 265 F
Pour entrer a la Guilde des Voleurs, il vous faut ramener tous les objets précieux de la region du jeu. Magnifiques écrans, superbe scenario. Jeu très complexe qui passionnera ceux qui ont aime "The Pawn". Le grand classique des jeux d'aventures

HACKER 219 F
Par hasard vous tombez sur un message secret et vous devez recuperer un document vital pour la planète avant qu'il ne tombe à l'ennemi. Plusieurs espions se le partagent aux 4 coins du monde. A vous de negocier. Imagination et méthode vous seront necessaires

HACKER II 245 F
Histoire d'espionnage. Les Russes ont decouvert une arme incroyable et vous devez en retrouver les plans dans une base ultrasecréte. Vous devez piloter des robots, progresser par etapes et faire preuve de methode

INDIAN MISSION 195 F
Jeu de type King Quest de chez Logiciel Vision. Vous avez decouvert que des dieux mauvais allaient apparaitre pour mettre fin a l'humanité. Vous allez empecher cela. Logiciel français assez facile qui conviendra aux plus jeunes

JASON ET LA TOISON D'OR 245 F
Jeu de chez Excalibur. Vous devez chercher la toison au fond d'un labyrinthe. Vous evitez les pièges. Jeu classique pour les amateur du genre

JEANNE D'ARC 280 F
Vous etes Jeanne d'Arc et ce logiciel français, qui n'est pas spécialement sympathique pour les anglais, est realise par l'excellente maison d'édition CHIP. Graphisme digitalise tres plaisant. Scenario tres bien construit. Convient à tous les publics

JINXTER 220 F
Histoire de bracelet magique et beaucoup d'humour du fait de la folie de l'histoire, de la meme veine que Guild of Theves et Thepawn. Pas pour les debutants

KAMPFGRUPPE 250 F
Wargame d'action de haut niveau. Vous pilotez un char, il s'agit des batailles entre 41 et 45, nazis et sovietiques s'y afrontent. Tous les armements utilises durant cette période sont pris en compte. Le programme permet de jouer à 2 ou seul contre l'ordinateur

KING OF CHICAGO 289 F
Jeu d'aventure interactif. AL CAPONE a ete tué et c'est la guerre des gangs pour prendre sa succession, jeu tres amusant, graphisme surprise. Notice complete en français

KING QUEST I 295 F
Vous êtes dans un véritable dessin animé d'aventures. Le roi de la region vous demande de retrouver les 3 objets magiques qui lui ont été derobes. Ce qui a plongé la region dans la misere. Vous devrez aller dans les nuages, au fond d'un puits, etc... C'est un peu comme Black Cauldron, pas de texte mais du graphisme anime. Tres amusant et pas trop difficile

KING QUEST II 295 F
Suite de King Quest I. Cette fois-ci, vous devez sauver votre fiancee qui est prisonniere dans une ile. Cette ile est maudite et tres dangereuse, à vous de jouer

KING QUEST III 315 F
Vous etes prisonnier d'un sorcier en haut d'une montagne. Pour vous echapper vous devez apprendre la magie. Puis vous serez prisonnier des pirates, puis de l'abominable homme des neiges et devrez liberer votre sœur d'un dragon multicephale. Bonne chance. Logiciel necessaire aux aventuriers pour leur entrainement

KNIGHT ORC 225 F
Revolution dans le jeu d'aventure avec ce logiciel. En effet un analyseur syntaxique favorise grandement les commandes. Les possibilités des machines 16 / 32 bits sont utilisees au maximum et la digitalisation graphique est de toute beaute. Ce jeu est l'un des meilleurs avec Guild of Thieves

LITTLE COMPUTER PEOPLE 265 F
Des petits etres vivants habitent votre ordinateur. Ils vivent confortablement avec chien, cuisine, salon, grenier etc. Il faut leur donner a manger et de l'affection. Enfin veiller sur eux et meme jouer aux cartes avec eux. Très amusant et sympatique.

MACH 3 220 F
A bord de votre vaisseau spatial vous devez sauver votre fiancee ensorcelée par un sorcier. Vous combattez de nombreux ennemis, supportez une attaque de meteorites etc. Loriciel, le grand editeur français a signé là un logiciel de qualite. Au moins aussi bon que Sapiens

MANHATTAN DEALERS 235 F
Vous etes Harry, inspecteur new yorkais et vous vous battez contre les dealers de drogue. Combat a la chaine, au couteau, voire a la tronçonneuse. Vous éviterez les etoiles des Ninjas et vous avez compris que ca n'etait pas de tout repos. Très bien realise

MANOIR DE FROZENTA 285 F
Dracula a une descendance et des jeunes filles ont ete enlevées dans un manoir. Vous devez les délivrer. A vous de nouvelles aventures en Transylvanie

MANOIR DE MORTEVIELLE 245 F
Genial jeu d'aventure en français. Une synthese vocale fait que ces personnages que vous interrogez vous répondent de vive voix. Vous êtes detective et vous recevez une lettre d'une amie. Lorsque vous la rejoignez elle est morte. A vous d'enqueter pour trouver la cause de sa mort. Formidable aventure à decouvrir absolument.

MEWILO 250 F
Vous etes parapsychologue et vous devez lutter contre un zombie qui frappe les murs d'une maison. Coktel Vision a encore realise un petit chef-d'œuvre. Vous visitez la Martinique et vous pénetrez dans l'univers creole. Beaucoup d'atmosphere

MIND SHADOW 240 F
Vous etes amnesique et vous vous retrouvez sur une ile deserte. Qui etes vous ? Jeu simple, clair et logique qui devrait vous enchanter car il necessite peu de connaissances en anglais

MOEBIUS 235 F
Kamen le méchant détruit le pays de Khanynan. Vous devez lutter contre cet etre maléfique. Il faudra trouver des plans, decouvrir des passages, resoudre des enigmes. Un jeu complexe pour ceux qui aiment la difficulte

OBLITERATOR 240 F
Vous etes le dernier des Obliterators, la race des guerriers d'elite et vous partez en mission detruire le vaisseau de l'ennemi. Super production. Un jeu d'aventure a vous couper le souffle. Exigez une démonstration et vous aurez compris

OGRE 225 F
Vous etes dans le futur et vous devez defendre un camp contre l'envahisseur. Vous devez vous battre contre "l'Ogre" le char cybernetique qui est pratiquement invincible. C'est un jeu de strategie pure qui se joue uniquement a la souris. Le jeu alterne phases de tir et phases de deplacement comme dans un wargame

PANDORA 240 F
Jeu au joystick. Vous partez a la decouverte d'un vaisseau spatial revenant sur la terre apres un voyage de 200 ans. L'interêt du jeu est tres soutenu tout au long de son déroulement. Nombreux tableaux. Presentation soignee

PHANTASIE II 275 F
Vous devez combattre, avec vos 6 aventuriers Nicademus le sorcier qui a ensorcelé une île et ses habitants avec un enorme nuage. Phantasie II est encore plus dur et plus complet sur le plan de la strategie que Phantasie I

PHANTASIE III 275 F
Sorte de jeu de rôle, du type donjons et dragons. Le principe est celui d'"Heroic Fantasy". Vous luttez contre le mauvais sorcier Nicademus. Le graphisme est tres soigne et le scénario attrayant. Le jeu est de difficulte moyenne et ne pourra pas convenir aux debutents.

RETURN TO ATLANTIS 280 F
Aventure, rôle et arcade. Vous êtes à bord d'un engin et vous devez, pour le compte d'Atlantis la cite sous-marine, surveiller que les eaux restent dans un etat convenable. Vous visiterez des épaves, serez attaque par des requins. Fabuleux graphisme, jeu très original

RIM RUNNER 195 F
Pure aventure graphique. Vous protegez un troupeau d'insectoides contre leurs ennemis arachnoides. Du styles de Cauldron et Barbarian. Aussi beau graphisme, pour tous les âges

ROADWAR 2000 249 F
Un virus a decime une partie de la population. Vous devez lutter contre les mutants atteints du virus. C'est la guerre totale et il vous faut recruter une equipe. Bon jeu de role facile a manœuvrer

ROADWAR EUROPA 195 F
Suite de Roadwar 2000. Vous partez a la conquête de l'Europe. Vous devez choisir le combat tactique ou rapide. A mi-chemin entre le jeu de role et de strategie. Scenario tres actuel. Jeu complique, à déconseiller aux debutants.

ROCKET RANGER 295 F
Peut etre les plus beaux graphismes qui aient été realises sur ST. Les nazis ont gagne la guerre et vous, Cody, vous devez voyager dans le temps pour changer le cours de l'histoire. Un jeu amusant et tres complet

ROGUE 285 F
Vous cherchez la fameuse amulette de Yendor. Les 26 souterrains que vous devez traverser vont mettre a l'epreuve vos talents de voleurs. Des monstres menaçent votre vie. Excellent jeu de role assez difficile

ROLLING THUNDER 195 F
Vous etes Leila, l'envoye special de la brigade anti-crimes et vous devez renverser à New York l'organisation de l'effroyable Maboo. Il y a egalement du jeu de labyrinthe, pas de mode texte, mais juste du bon graphisme, tres bien fait.

SEVEN CITIES OF GOLD 249 F
Vous partez sur votre Caravelle a la decouverte de l'Amerique au XVI[e] siecle et vous decouvrez de l'or sur ce nouveau continent, vos soutes en sont pleines. Vous etes attaqué par de sauvages cannibales. Survivrez vous ? Tres dangereux. Passionnant jeu d'aventures

SHADOWGATE 320 F
Shadowgate est de l'Heroic Fantasy. Vous explorez un donjon peuple de creatures demoniaques. Il s'agit du systeme de jeu "mindscade", 8 actions sont possibles. Vous cliquez à la souris sur le verbe, puis a l'écran sur l'objet pour effectuer l'action. Système simple et efficace. Très bon jeu d'aventure

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON 369 F
Le calife a ete transforme en faucon. C'est un sortilège du Prince Noir et seul le Shaman pourrait le guérir, à condition qu'on lui apporte 3 pierres precieuses et un objet qui lui tient a cœur. Ce jeu reuni 2 genres d'aventures : le stratégie et l'arcade. Nombreux duels et ambiance fascinante

SLAYGON 220 F
Vous avez construit un robot qui, a lui seul remplace toute une armée. Vous devez detruire le laboratoire de cyberdynamique ou un virus est developpe pour detruire la race humaine. Vous devez trouver votre chemin parmi 500 salles

SPACE QUEST 295 F
Vous etes en pleine guerre des etoiles et vous déplacez le personnage dans des decors tres colores. Complexite, humour et originalite du scenario font de ce logiciel un des meilleurs du genre. Demandez absolument une demo

STAR GLIDER II 249 F
Vous devez detruire l'arme suprême que les Egrois, vos ennemis mortels ont mis au point pour annexer la planete. Vous avez un nombre d'ennemis incalculables qui va des classiques vaisseaux aux baleines volantes. Graphiques extraordinaire et sons allant jusqu'à reproduire le cri de la baleine. Passionnant

TANGLEWOOD 230 F
Science fiction. Scenario indescriptible mais que d'aventures. Mode d'emploi en français mais jeu assez complexe. A deconseiller aux debutants

TASS TIMES TONES TOWN 249 F
Voici le jeu d'aventure le plus fou. Tout est à l'envers. Les animaux parlent, pour passer inaperçu vous devez etre le plus "IN" possible. Le crocogator melange de cochon d'alligator et de faucon risque de vous manger. Excellent graphisme et scenario tres amusant

TERRAMEX 159 F
Vous etes un explorateur et vous devez retrouver les savants capables de sauver la planete. Nombreux tableaux, beaucoup d'enigmes a resoudre. De la reflexion et de la strategie avec des tableaux tres bien dessines. Que demander de plus ?

TERRORPODS 225 F
Vous devez decouvrir le secret de la fabrication des terrorpods. Ce logiciel est un des grands classiques sur 16/32 bits. Scenario tres original, magnifique graphisme. Fabuleuse musique.

THE BARD'S TALE 249 F
Six personnages s'unissent pour vaincre Mandac le terrifiant sorcier qui s'est empare de la ville de Sherae Brae. A vous la victoire ou la mort. Jeu de role passionnant et excellent graphisme

THE BARD'S TALE 2 249 F
Suite du logiciel precedent

THE FAERY TALE ADVENTURE 370 F
Le pays de Holm est ravage par les Goblins et autres morts vivants. Il faut tuer le magicien responsable de tous ces maux. Pour ce faire il faut retrouver un talisman. Vous decouvrirez des paysages feeriques. Magnifique graphisme. Indispensable sur AMIGA.

THE PAWN 219 F
Le plus gros succès sur les 32 bits. Vous faisiez vos courses au supermarche lorsque vous avez été enleve par des extra-terrestres. Vous etes dans un monde inconnu et vous devez suivre les ordres de tout le monde a cause d'un bracelet que vous portez. Vous allez etre précipite dans des series d'aventures. Bien complexe. Pour les amateurs avertis

THE THREE STOOGES 285 F
Jeu d'aventures graphiques bourré d'humour. Histoire d'orphelinat, de banquier avare et de jeunes filles a epouser. Scenario tres varié et animation tres lineaire sans saccade. Le graphisme est tres beau ce qui gache rien

TOLTEIGA 275 F
Jeu de strategie et de labyrinthe. Vous avez la forme d'un ballon de rugby et vous vous deplacez dans des couloirs en évitant les mauvaises créatures. Vous rencontrez des trappes, des trampolines et des murs vous barrent la route

TOUR DU MONDE EN 80 JOURS 299 F
Sur les traces de Phileas Phogg. Participez à l'aventure du roman de Jules Verne. Beaucoup de tableaux pleins d'aventures passionnantes. Pour les très jeunes surtout.

TRANSYLVANIA 325 F
Vous devez retrouver une princesse capturée par un vampire. La difficulte croit au fur et a mesure que l'on avance dans le jeu. Bien structuré, il conviendra aussi bien aux débutants qu'à l'amateur chevronné de jeux d'aventures



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

LOGICIELS DE JEUX POUR AMIGA

TRILOGY OF APSHAI 245 F
Compilations des 3 programmes de la serie APSHAI Beaucoups de monstres de donjons et autres accessoires necessaires a la panoplie du parfait jeu d'aventures Graphisme excellent un des jeux les plus connus sur Atari

ULTIMA IV 289 F
Sans deute le meilleur jeu de role fait à ce jour. Le theme est celui des Ultima precedents A l'époque medievale vous devez avec 7 compagnons detruire definitivement le mal Vous devez questionner des gens trouver des objets etc Un chef-d'oeuvre

UN INVITE 259 F
Votre frere a disparu dans une maison hantee et vous devez le retrouver Jeu entierement manipulable a la souris. Graphismes agreables, scenario soigne Conviendra aux faux debutants

VAMPIRE'S EMPIRE 269 F
Vous allez vivre au milieu des vampires decouvrir leurs moeurs étranges et vous allez vous battre contre eux Vous avez de l ail mais sur Dracula malheureusement il n a aucun effet. Tres bon jeu

VERMINATOR 196 F
Vous etes le gardien d'un arbre et votre mission est d empêcher les insectes de l envahir 250 tableaux, vous avez de quoi vous occuper Magnifiques graphismes

20 000 LIEUX SOUS LES MERS 220 F
Cogiciel signe avec ce logiciel un excellent jeu Ce sont evidemment les aventures du capitaine Nemo, revues et corrigees sur 16/32 bits Nombreux tableaux gare aux pieuvres geantes. Tout se pilote a la souris Magnifiques graphismes.

VIXEN 210 F
Vixen splendide créature feminine se bat dans la jungle avec un fouet. De plus elle peut se transformer en renard Elle possede 10 vies. Graphismes super sexy Excellents bruitages Jeu original et tres amusant.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 285 F
Adaptation d apres Jules Verne Jeu d'arcades, aventures et peripeties en tout genre On ne s'ennuie pas avec le Professeur Otto von Lidenborck Les commandes se font essentiellement à la souris Conviendra aussi aux jeunes possesseurs de machines

SIMUL. SPORTIVES

AMIGA KARATE 195 F
Pour les fanas du karate, HEIDER SOFT a realise un jeu tres realiste Que dire de plus sinon que les principales regles du karate sont respectees et que les decors sont magnifiquement illustres

ARENA 289 F
Athletisme en stade avec 6 epreuves le cent metres, le saut en longueur en hauteur perche, le lancement du poids et le javelot On peut jouer à ce jeu au joystick. Fantastique animation on se croirait dans un dessin anime

BAO CAT 250 F
Simulation de sports pour chats 5 epreuves parcours du combattant course a moto dans la ville saut d une bouee a une autre dans une piscine traversee des egouts bowling avec le chien du quartier, sauf que le chat et le chien sont simultanément les quilles Très bien realise.

BLASTABALL 195 F
Vous ave. un palet et vous le projetez a l aide d'un vaisseau vers une ligne rouge Il est très difficile de mettre un but et vous pouvez jouer à 2 ou contre l ordinateur Jeu tres violent et tres spectaculaire

CHAMPIONSHIP BASEBALL 215 F
Tres proche d un jeu d arcade Ce baseball est comprehensible par tous Le stade est vu de côte au moment du lancer le batteur apparait de dos sur la droite de l ecran On peut ainsi intervenir sur le deux joueurs. Il existe aussi un mode entrainement et les manipulations se font au joystick Tres amusant

CHAMPIONSHIP FOOTBALL 145 F
Football americain de chez Activision Les joueurs sont en gros plan et meme si vous ne savez pas jouer vous comprendrez vite la regle du jeu Vous devez parcourir 10 yards en 4 tentatives pour progresser et tenter d avancer jusqu'au touchdown ou essai Ce jeu est considere comme le meilleur football americain

CHAMPIONSHIP GOLF 279 F
Super jeu ST de golf Toutes les commandes se font a partir du clavier Un tir optimun depend de la vitesse du bras du mouvement du poignet et de la rotation du corps Les graphismes et l'animation sont proches d un excellent dessin anime C est reelement la vraie technique du golf et ce logiciel sera réellement utile pour ceux qui veulent s adonner a ce sport.

EARL WEAVER BASEBALL 215 F
La super jeu de baseball ecrit pour AMIGA. On peut y jouer au joystick, au clavier ou a la souris. On peut s'entrainer et on a le choix entre 20 equipes. Il est possible de se faire aider par le grand champion EARL WEAVER. 16 stades sont disponibles, beaucoup de tactiques possibles et on peut meme revoir ses actions a vitesse réelle ou au ralenti

GRAND SLAM 225 F
Ce jeu utilise a fond les possibilites de l AMIGA. La surface varie d un tournoi à l'autre, le temps change egalement, la raquette la forme des joueurs, les conseils tactiques de l'entraineur varient aussi Vous pouvez meme discuter les decisions de l'arbitre Un rève pour les admirateurs de Mac Enroe Les deplacements se font à l'aide de la souris et les coups se jouent grace au pave numerique Un merveilleux jeu a posseder absolument.

GRIDIRION 190 F
Simulation de football americain. On peut decider de la duree des quart-temps, de jouer seul ou à deux Ce jeu etant surtout strategique la simulation est ainsi facile a comprendre Presque toutes les manipulations se font a la souris saut dans le cas d'une partie a deux joueurs Vous avez le choix entre 20 tactiques differentes. Excellent logiciel

HARDBALL 215 F
Ce jeu de baseball se passe sur 4 ecrans dont 3 graphiques. Ceux-ci nous montrent la partie gauche du stade la partie droite et une vue du lanceur avec le batteur de face L ecrant texte est consacre aux changements de joueurs ou de tactique Toutes les commandes se font au joystick

ICE HOCKEY 220 F
Simulation de hockey sur glace en 3D avec toutes les regles Un grand nombre d options techniques peuvent etre sélectionnées.

INDOOR SPORTS 239 F
Compilation de 4 sports bowling flechettes, palet et tennis de table Chaque jeu est sur deux ecrans le premier représentant le joueur et sa position de tir, le second representant lui le resultat du tir. A noter le realisme de la simulation de ping pong.

KARATE KID II 230 F
Vous etes Sam Daniel et vous devez vaincre le mechant Chozen Vous devez apprendre le secret du Tambour seul capable de vous aider a combattre dans l ultime combat. Vous devez egalement entrainer votre adresse en attrapant une mouche avec 2 baguettes chinoises Les tableaux, les animations et le bruitage sont magnifiques En un mot, ce logiciel est un chef-d oeuvre

KARATE KING 245 F
Vous combattez sur 7 tableaux différents un adversaire ou des poteries. D'un prix tres competitif ce jeu est correctement realise et satisfaira surtout les tous jeunes possesseurs d'Atari

KARTING GRAND PRIX 229 F
Vous pilotez un kart sur un circuit ovale Possibilite de redefinir les caracteristiques techniques de votre kart Vous vous battez contre les autres karts qui sont pilotes par l'ordinateur Tres amusant.

KIK START 2 195 F
Vous faites du motocross et vous devez en plus faire des exploits en sautant par dessus des tremplins. La moto marche tres bien et vous en aurez pour votre argent car l'editeur MASTER TRONIC vous propose ce logiciel de qualité à un prix imbattable

LEADER BOARD 249 F
4 parcours de golf de 18 trous, avec trois niveaux de difficulte Le graphisme en 3D est tres varie pelouse arbres cameres, montagnes, etc Après chaque coup on se retrouve là ou la balle est arrivee Vous disposez également d'une jauge pour doser la force et l'effet de tir Tres bonne animation et grande variété de graphisme

MEAN 18 239 F
Jeu pratiquement identique à Leader Board a l'exception pres que le joueur peut pivoter a 360° et tout le paysage suit On peut egalement quitter le jeu en milieu de parcours et sauvegarder sur diquette On peut enfin construire son propre parcours

NINJA MISSION 129 F
Vous etes un Maître Ninja a l'assaut d'un temple ennemi Les couteaux, etoiles et sabres trouves lors de votre progression vous seront aussi tres utiles D'un prix très raisonnable, ce logiciel bien réalise plaira aux amateurs de sensations fortes

ONE ON ONE 225 F
Jeu de basket avec sons digitalises Jeu très rapide qui en epuisera plus d'un Vous pouvez jouer contre l ordinateur ou contre un joueur Excellent basket qui imite a merveille ce sport passionnant.

PETER BEADLEY'S FOOTBALL 225 F
Jeu de football pour 1 ou 2 joueurs Tres joli jeu, rapide et anime tres proprement Un des meilleurs sur 16/32 bits Il est possible de diriger toute une equipe en controlant le joueur le plus proche du ballon

POLL 225 F
Simulation de billard americain 15 boules sont sur la table dont une noire Vous devez rentrer dans les trous 7 boules dans n importe quel ordre, puis vous devez rentrer la boule noire. Vous pouvez determiner la force et la direction du coup Excellent bruitage

SOCCER KING 195 F
Jeu de football de chez King Soft. Excellente animation en 3D et un rapport prix/performance imbattable

STREET FIGNTER 249 F
Jeu de combat contre les mechants du monde entier Vous avez 17 mouvements pour diriger votre personnage mais les adversaires sont très costauds Des tas de types de combats possibles Excellent graphisme.

SUPERSKI 210 F
4 epreuves de ski de neige Le slalom la descente le saut a ski et le geant. Representation en 3D mode entrainement ou competition Peut se jouer jusqu a 6 joueurs tres bon logiciel de l'excellente maison d edition Microids

THAI BOXING 159 F
La boxe thai est un sport ou les coups de coude et de genou sont permis Dans ce jeu 7 coups et 2 esquives sont permis Une originalite sur un tableau en haut de l ecran les tetes des joueurs apparaissent et changent d aspect selon qu ils gagnent ou qu ils perdent Tres beau decors

TWO ON TWO 225 F
Jeu de basket par Activision Dans un stade, vous affrontez l'ordinateur ou un autre joueur Deux niveaux de difficulte nombreuses variantes Bon bruitage et le graphisme du stade est superbe Tous les coups du basket sont possibles.

VECTOR BALL 160 F
Mélange de football et de hockey Règles tres particulieres Le jeu se joue avec des robots que vous pilotez peut se jouer a 2 Mastertronic signe la encore un logiciel a un prix tres competitif

THE WAY OF LITTLE DRAGON 245 F
Vous êtes BRUCE LEE et vous combattez des adversaires redoutables. Ce jeu exploite à fond les possibilite graphiques de l AMIGA.

WINTER OLYMPIAD 88 215 F
Vous participez aux diverses epreuves des Jeux Olympiques d'hiver 5 jeux de sports differents Musique tres entrainante graphique stupefiant Le dernier cri des simulateurs sportif

WINTER GAMES 195 F
La plus celebre des simulations de sport. Vous participez aux Jeux Olympiques d hiver dans 7 épreuves le saut de bosse le saut a ski le patinage artistique le bobsleigh le biathlon le patinage de vitesse Le jeu est tres varié et le graphisme superbe Un grand classique.

WORLO DARTS 195 F
Jeu de flechettes avec ses regles telles qu elles se representent en Angleterre dans les pubs Jeu d adresse assez instructif Personnages très bien dessines

WORLD GAMES 195 F
Vous participez a des epreuves dans 8 pays le plongeon de haut vol l'halterophilie, le lancer de tronc d'arbre, le ski, le judo le rodeo, le saut de tonneaux en patins, le duel sur tronc d'arbre Les graphismes et les bruitages, de même que l'animation en font un chef-d'oeuvre du genre.

WORLD GOLF TOUR 268 F
jeu de golf realise avec le fabuleux graphisme AMIGA. Vous pouvez choisir entre 20 terrains, plusieurs cartes de marque le choix de clubs, le dosage de la puissance du tir, les obstacles, la direction du vent etc Tres complet

SIMULATION PILOTAGE

ARTIFOX 200 F
Dans ce logiciel vous etes sur la banquise aux commandes d'un tank Le but est de detruire la base de l ennemi, celui-ci est arme de chars et d'avions De plus il y a des crevasses et les tempetes de neige Beaucoup de péripeties et une bonne animation

BMX SIMULATOR 190 F
Vous conduisez un velo cross de marque BMX, sur un parcours vu du dessus, mais en relief Vous avez 50 secondes pour effectuer les 3 tours de circuit. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou a deux Tres amusant

BUGGY BOY 230 F
Vous pilotez un buggy sur 5 parcours differents en campagne la montagne le desert la ville la glace Sauts passages difficiles, rien n'est epargné a votre vehicule Un genre d Outrun, mais en tout terrain Tres amusant, graphismes soignés

CARRIER COMMAND 265 F
Histoire tres complexe avec pilotage de navires, liberation d'îles aux moyens d avions hypersophistiques etc Logiciel tres complet et tres bien fait.

CRAZY CARS 245 F
Course de voiture en 3D de style arcade Ça va très vite et le realisme des voitures est parfait De plus, pouvoir conduire l'une des plus fabuleuses voitures du monde pour le prix d'un logiciel, c est donne !

DEEP SPACE 319 F
Vous pilotez un vaisseau spatial Vous devez vous battre avec des armes hyper sophistiquées contre des ennemis A la fois simulation de pilotage et de combat le graphisme et l animation de Deep Space sont éblouissants La manipulation est toutefois assez complexe et ne conviendra pas aux jeunes utilisateurs

OESTROYER 350 F
Vous commandez un destroyer et vous faites face aux sous-marins qui harcelent votre convoi Graphisme en 3D et super son On s y croirait

F15 STRIKE EAGLE 195 F
Vous etes pilote de F15 C est le plus fabuleux engin de guerre du monde Nombreuses missions sur le Golfe Persique et la Lybie entre autres Systeme d'armes au grand complet, à vous les combats tournoyants et les ressources de Mach 2 Le Best Seller des simulateurs de pilotage

FERRARI FORMULE 1 269 F
Vous etes sur tous les circuits de Formule 1 Vous pouvez accelerer freiner changer de vitesses Chaque circuit est très realiste Vous pouvez etre en pole position en fonction des essais Au stand vous pouvez également modifier les reglages de votre voiture changer les rapports des vitesses etc Genial

FLIGHT SIMULATOR II 390 F
Ce simulateur permet de voler en CESSNA ou en JET et de décoller de l un des nombreux aéroports US Vous pouvez aussi vous battre dans un combat aerien en 14/18 Grace à la souris, les pilotages sont relativement aises le tableau de bord est très complet et le nombre d'option phenomenal Un des jeux qui, à notre avis n'est pas pret de lasser ses utilisateurs.

GEE BEE AIR RALLY 215 F
Vous pilotez un avion de course a RENO et devez zigzaguer entre des pylones et faire eclater des ballons Excellente fabrication americaine, très beaux graphismes, variete quasi infinie de difficultes (256 niveaux)

HALLEY PROJECT 295 F
Vous avez été choisi pour atterrir avec votre vaisseau spatial sur le noyau de la comete de Halley Vous avez dix parcours d'entrainement Simulation très reussie qui vous fera découvrir l univers fantastique de la comete de Halley

HUNT FOR THE RED OCTOBER 225 F
Vous pilotez un sous marin Mais en plus Il y a un jeu d aventures puisque vous devez vous emparer du sous marin sovietique ultra perfectionne que vous pilotez pour le livrer aux americains Passionnant, un des meilleurs jeux sur machine 16 / 32 bits

INTERCEPTOR 290 F
Vous pilotez un F18 de l US NAVY et vous decollez d un porte-avion Nombreuses missions jeu tres violent qui vous changera du paisible FLIGHT SIMULATOR Enfin un simulateur qui est egalement un jeu d'action

JET 395 F
Vous pilotez un F15 Vous pouvez decoller d un porte-avions et vous pouvez même sauter en parachute après une éjection impressionnante. Graphismes en 3D et formes pleines Un des beaux logiciels tres rapide

JUMP JET 245 F
Vous etes a bord d'un Harrier a decollage vertical Vous décollez d'un porte-avions et vous allez affronter l ennemi Tres bon jeu assez difficile

OUTRUN 225 F
Vous pilotez une superbe Ferrari "Testa Rossa" et vous voyagez en compagnie d une ravissante blonde Le reve en quelque sorte Mais méfiez vous des autres voitures qui pourraient detruire votre precieux jouet. C est le logiciel le plus vendu du Golf Demander une demonstration

SCENERY DISK 7 199 F
Premier complement disponible pour Fligh Simulator II Vous avez les donnees pour voler de Philadelphie en Floride Le nouveau territoire renouvelle completement le jeu Vous visitez en détail les regions de Washington Jacksonville et Miami Un excelent additif a Flight simulator

SDI 320 F
C'est le projet de guerre des etoiles de Reagan Vous devez à l'aide de satellites tueurs proteger votre pays d'une attaque nucleaire C est une histoire romanesque Une revolution en URSS, une France sovietique. Vous etes Americain Vous devez lutter contre les missiles ennemis, etc En un mot vous n aurez pas le temps de vous ennuyer Tres bon graphisme

SILENT SERVICE 225 F
Simulation de pilotage de sous-marin, on peut naviguer tirer des torpilles, tirer a la mitrailleuse, examiner les machines l'etat du sous-marin, larguer des débris etc Les ennemis sont les bateaux et il faut les detruire sans qu ils puissent à leur tour vous couler Un classique du genre

SKYFOX 245 F
Vous devez a l'aide de votre vaisseau spatial, defendre votre base contre les ennemis armes de chars et autres vaisseaux Les cibles sont tres nombreuses et c est egalement un jeu d arcade Bonne animation et excellente rapidite dans l action Un classique du genre

STAR RAIDERS 245 F
Vous devez surveiller une zone de l espace et vous etes attaque par les Zygions Adresse et strategie seront necessaires Tableau de bord superbe et sons excellents une simulation avec tirs lasers radars reserve de fuel a contrôler, etc

STARGLIDER 230 F
Le chef-d oeuvre de Rainbird Vous devez a bord de votre vaisseau le "Starglider" detruire tous les ennemis qui attaquent votre planete et surtout l'ennemi principal qui dispose d un vaisseau tres puissant. Les graphismes sont en 3D fil de fer et l'animation rapide Starglider est le type même de jeu dont on ne peut pas se lasser

TERRORPODS 225 F
Le createur des super Terrorpods occupe Colian On vous envoie en mission pour combattre l ennemi a bord de votre vaisseau spatial Les graphismes et l animation sont superbes Il s agit d'une simulation ou la strategie a un role important a jouer

TEST DRIVE 315 F
Vous pilotez a votre choix l'une des 5 voitures de sports les plus celebres du monde La Porsche 911 turbo la Lotus Esprit la Ferrari Testa Rossa, la Chevrolet Corvette et la Lamborghini Countach Un réalisme a vous couper le souffle. Demandez absolument une demonstration et vous serez convaincu



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

LOGICIELS DE JEUX POUR AMIGA



ARCHON 230 F
Jeu de strategie ou les forces de la lumière s'opposent sur un echiquer de 9x9 a celles de l'obscurité Magnifiques graphismes et bruitages. On peut se mettre soit meme un handicap pour ne pas s'ennuyer lorsque l'on joue contre un débutant

CASINO ROULETTE 220 F
Jeu de roulette sur ordinateur Toutes les règles y sont vous pouvez même faire parler votre ordinateur Les jeux d argent sur ordinateur ne sont pas toujours excitants celui-ci est une exception à la règle, tant le graphisme est bien réalisé

CHESS MASTER 2000 220 F
Jeu d'echec qui respecte scrupuleusement les regles de la FIDE. 12 niveaux de difficulté. Le jeu est représente a plat en 3D Une centaine de rencontres types sont preprogrammees Le graphisme est superbe et le jeu très rapide

HEX 245 F
Jeu de strategie original fonde sur des manipulations d'hexagone qui changent de couleur Demandez une demonstration.

HOLLYWOOD POKER 195 F
Un Strip Poker Vous choisissez une adversaire et vous commencez le jeu avec 100 F en poche et une mise de 5 F Des que vous perdez votre capital le partie est terminee Excellent graphisme

LAS VEGAS 195 F
Jeu de machine a sous Toutes les règles devoilées. L'enfer des casinos de Las Vegas à domicile A vous la martingale infaillible Superbes graphismes

PLAY HOUSE STRIP POKER 195 F
Deux partenaires Joy, une brune et Kim une rousse superbes créatures et magnifique jeu de cartes

POWER PLAY 200 F
Jeu de pions et de dames très original qui se passe sur le Mont Olympe Vous avancez vos pions lorsque vous avez bien repondu a une des question de culture générale, sports, loisirs, sciences techniques, histoire et géo. Un genre de Trivial-Pursuit en quelque sorte

QUINTETTE 225 F
Morpion revu et corrige pour AMIGA. On peut choisir son temps de reflexion Jeu de strategie tres agreable et l'ordinateur se lassera difficilement battre.

SARGON III 350 F
Doté d'une bibliotheque d'ouverture de 68000 positions, SARGON III est un adveraire redoutable Par rapport à Chessmaster 2000, il est de force equivalente mais ici, des parties celebres sont pre-programmees, des problèmes de mat, ouvertures, tactiques, fin de parties. Le choix sera difficile Demandez une démonstation.

SHANGHAI 240 F
Devant vous une pyramide de 144 tuiles etagees sur 5 niveaux Ce jeu ressemble a Mahjong Vous devez retirer les figures semblables deux par deux, jusqu a ce qu'il n'y en reste plus Ce jeu plaira a tous et de tout age On ne se lasse pas d'y jouer

SIMPLE 195 F
Labyrinthe avec dalles de couleurs Il faut ramasser des pierres pour en sortir sans ouvrir de portes inutiles Classique, rapide et bien realise.

STRIP POKER 160 F
Pour amateur de Poker Vous deshabillez Melissa et vous jouez a votre jeu favori Les graphismes sont bons et les encheres faciles a digerer

JEUX DE STRATEGIE

BATTLE SHIPS 200 F
La bataille navale sur ST Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l ordinateur Fantastique graphisme Vous tirez au canon et l'effet est saisissant

TETRIS 200 F
Sorte de puzzle avec des figures géometriques que vous devez assembler pour sortir des droites. Ces figures arrivent a rythme soutenu sur l'écran et vous devez faire vite pour les assembler Fonctionne aussi sur ecran monochrome

SIMUL. ECONOMIQUE

PORTS OF CALL 245 F
Vous avez achete un bateau et vous faites du commerce dans tous les pays du monde Un fois le bateau choisi, vous determinez votre destination et le type de marchandises transportees Vous devrez non seulement piloter le bateau mais egalement faire des affaires et être au courant des marches Passionnant

LOG. EDUCATIFS

AESOPE'S FABLES 245 F
Jouez avec les Fables de la Fontaine Apres avoir lu la fable vous devez repondre à des questions la concernant, sous forme de tableaux. A partir de 10 ans

DECIMAL DUNGEON 245 F
Jeu de devinettes deguise en jeu de plateforme, du type Donkey Kong De 11 a 15 ans

DISCOVERY KIT 195 F
Jeu de devinettes avec des maths de l'orthographe et des questions d'ordre general le tout deguisé sous forme de jeu d aventure tres amusant.

DONALD DUCK'S PLAYGROUND 159 F
Conseile aux enfants de 4 a 12 ans. Ce jeu éducatif consiste e construire un parc d'attractions puis de s'y amuser Le graphisme est superbe

FIRST SHAPES 245 F
Vous devez reconnaitre les formes carre rectangle triangle ovale et rond Vous pouvez construire un jouet, trouver des paires de dessins dans des grilles de 10 à 32 cartes etc Pour les jeune de 4 a 10 ans

FRACTION ACTION 225 F
Educatif de maths deguise en jeu d'aventures, qui testera vos connaissances sur les additions, soustractions multiplications et divisions de fractions les déplacements se font au clavier

KEYBOARD CADET 195 F
Leçon de dactylographie avec clavier et ecran. Il faut taper vite sinon le mot que vous devez taper peut exploser dans votre cockpit Logiciel de grande qualité

MATA TALK 225 F
Pour apprendre à compter avec des series d'operations élémentaires. Logiciel de qualité avec synthese vocale integree

SPELLER BEE 195 F
Une abeille vous presente des jeux de lettre en français Dictee pendu, anagramme mots caches dans une grille Vous pouvez etablir des listes de mots et apprendre a vos enfants l'orthographe Tres bon logiciel

THE SURGEON 425 F
Vous etes chirurgien et vous devez opérer Sans risque et tres bien réalise. Rien ne manque à votre salle d operation

THE TALKING COLORING BOOK 195 F
Logiciel de dessin et de coloriage pour jeunes enfants Un synthetiseur de voix annonce les couleurs.

LIVRES POUR AMIGA

BIEN DEBUTER SUR AMIGA .... **149 F**
MICRO-APPLICATIONS Grace a cet ouvrage clair et precis, reussissez a coup sur vos debuts et decouvrez les multiples possibilités de votre nouvelle machine Principaux sujets traités connexions, souris, menus deroulants, disquette, calepin, AMIGA BASIC, CLI

TRUCS ET ASTUCES .... **199 F**
AVEC DISQUETTE .... **299 F**
MICRO-APPLICATIONS Profitez des astuces des professionnels et des nombreux exemples de programmes en C et BASIC Parmi les multiples sujets traités graphisme, intuition, fontes, traitement des fichiers en C Une veritable mine de conseils pour tous les possesseurs d'AMIGA

LE LANGAGE MACHINE .... **199 F**
MICRO-APPLICATIONS Programmer en langage machine n'est plus reservé aux seuls professionnels Maitriser les bases de l'Assembleur 68000 et exploiter le langage machine sur AMIGA mémoire, multitaches, AMIGADOS, Intuition, synthétiseur vocal, hardware, sons et graphismes De plus, cet ouvrage vous propose une presentation des principaux assembleurs

LE LIVRE DE L'AMIGADOS .... **199 F**
MICRO-APPLICATIONS Ce livre vous décrit a l'aide de nombreux exemples le systeme d'exploitation de l'AMIGA commandes du CLI, programmes multitaches, fichiers BATCH, éditeurs, bibliotheque DOS . Un livre complet indispensable pour maitriser votre Amiga

LA BIBLE .... **299 F**
MICRO-APPLICATIONS Tout sur la structure interne de votre AMIGA et le DOS . description des circuits, coprocesseurs et interfaces La programmation systeme est également détaillée utilisation du multitaches, interruptions, appel des fonctions DOS LA BIBLE est l'ouvrage de reference grace auquel vous concevrez des programmes performants.

LE LIVRE DU GRAPHISME ... . **249 F**
AVEC DISQUETTE .... **349 F**
MICRO-APPLICATIONS Exploitez les étonnantes capacités graphiques de l'AMIGA Avec de nombreux exemples, routines, programmes en BASIC et en C, tous les sujets sont abordes animation (sprites, bobs), CAO, hardcopies de fenetres et d'ecrans, programmation du Cooper et du Blitter et une description complète du système graphique.

AMIGA EN FAMILLE ... . **145 F**
PSI Ce livre destiné aux débutants comprend de petits programmes a realiser soi-même pour la gestion familiale Plus particulièrement destiné é votre petite amie, epouse ou maman

INTRODUCTION AU SYSTEME AMIGA .... **150 F**
L'AMIGADOS et ses secrets Livre devant être necessairement consulté par ceux qui souhaitent programmer sur AMIGA

102 PROGRAMMES SUR AMIGA .. .. **195 F**
Collection bien connue de l'éditeur PSI Petits programmes a taper sur diverses applications de l'AMIGA telles que jeux, utilitaires , bureautique, etc

CLEFS POUR AMIGA .... **195 F**
PSI Mémento pour toutes les fonctions clefs de l'AMIGA Si vous souhaitez programmer, ce livre est un must Presentation avec spirales pour une consultation plus facile

MANUEL AMIGA DOS COMMODORE .... **190 F**
En français

AMIGA HARDWARE COMMODORE .... **300 F**
En anglais

AMIGA INTUITION COMMODORE .... **300 F**
En anglais

AMIGA ROM KERNEL COMMODORE .... **450 F**
En anglais

AMIGA ROM KERNEL II COMMODORE .... **300 F**
En anglais

MANUEL TECHNIQUE A 500 / A 2000 .... **590 F**
En anglais

LE LIVRE DE L'AMIGA BASIC .... **249 F**
AVEC DISQUE .... **349 F**
En français

COMPUTER'S AMIGA APPLICATIONS .... **195 F**
En anglais

MASTERING'S AMIGA DOS .... **185 F**
En anglais

PROGRAMMER'S GUIDE ... . **195 F**
En anglais

THE AMIGA SYSTEM .... **195 F**
En anglais

DISQUETTE ET DISQUE DUR .... **349 F**
MICRO-APPLICATIONS Savez-vous qu'il est possible d'améliorer les performances de votre lecteur de disquette ou de créer vos propres procedures de sauvegarde ? Cet ouvrage déborde d'informations sur le sujet Par exemple un programme de back up super rapide en un seul transfert (même avec 512 Ko de mémoire) , des utilitaires comme Floppyspeeder, l'accéleration de disques · un moniteur personnalise Tous ces programmes et exemples sont fournis sur la disquette

APPLICATIONS SOUS SUPER BASE ... . **349 F**
MICRO-APPLICATIONS Cet ouvrage precieux contient près de 40 applications "cles en main", parfaitement expliquees de leur création à leur utilisation. Disponibles sur la disquette, ces applications sont modifiables a tout moment Que vous soyez animateur d'un club, agriculteur, avocat, ce recueil contient toutes les solutions é vos problèmes de gestion Une excellente méthode pour aborder la construction et l'organisation de votre base de donnees

LIVRE DE LA MUSIQUE .... **199 F**
MICRO-APPLICATIONS Attaquez les techniques les plus modernes de composition sonore avec votre AMIGA Modulez vos sons, echantillonnez-en d'autres, apprenez à les placer correctement LE LIVRE DE LA MUSIQUE vous apprendra tous les programmes musicaux Sonix, Deluxe Construction Set et Audiomaster pour une exploitation efficace des interfaces MIDI et du co-processeur de l'AMIGA

SOS AMIGADOS/ AMIGABASIC ... . **149 F**
MICRO APPLICATIONS Existe-t-il une option pour tel ordre ? Quels sont les parametres a transmettre lorsque l'on utilise AREA ? Quelle est l'exacte formulation d'une séquence ESC ? Vous trouverez immediatement une solution rapide et concise a ce type de problemes en evitant de perdre un temps toujours trop précieux lors de vos longs developpements

LE LIVRE DE L'AMIGA BASIC .... **145 F**
PSI Cet ouvrage vous ménera de manière progressive et pédagogique jusqu'a un haut niveau de connaisance dans ce langage Après avoir lu le démarrage de l'AmigaBasic, vous étudierez les différentes commandes utiles, puis vous vous familiariserez avec les notions de variable et d'opérateur. Les auteurs passent ensuite en revue toutes les instructions de l'AmigaBasic classees par type (entrees au clavier, ecran, branchement et tests, sous-programmes, procédures et fonctions, chaines de caractéres, tables, graphiques et sons, fichiers, animation, etc) avec pour chacune un programme simple et des exemples d'exécution Une liste de messages d'erreurs et un index complètent cet ouvrage

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGA BASIC .... **249 F**
MICRO-APPLICATIONS Pour aborder la creation d'effets sonores et graphiques spectaculaires, pour faire parler le synthétiseur vocal ou gerer son lecteur de disquettes, vous trouverez une masse de conseils bien utiles pour developper vos idees

SERVICE PROVINCE

Amis de Province, ce service est fait pour vous

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE ET PAYEZ A LA LIVRAISON

Amis de province, vous pouvez recevoir chez vous tous les matériels décrits dans nos annonces et ne les régler que lors de leur livraison. N'envoyez pas d'argent, mais remplissez vite le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore téléphonez nous. Demandez M. FRESSON, (1) 42.06.50.50, poste 433. Une participation forfaitaire pour le transport vous est demandée : 100 F pour les machines, 50 F pour les accessoires et le soft. Merci et bons achats.

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Comme convenu, je ne réglerai le montant de la facture qu'à la livraison du matériel.

NOM Prénom

N° Rue

Code Postal

Ville

CRT

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
BON DE COMMANDE à retourner à **GENERAL** **10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS** **☎ (1) 42.06.50.50**	*Signature* Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire		TOTAL COMMANDE	
			+ FORFAIT DE PORT	
			TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- des prix professionnels,
- livraison 24 heures,
- règlement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accés aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend en un an
- près d'un million de cassettes vierges,
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques,
- plus de 100 000 disquettes,
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo,
- près de 50 000 logiciels
- plus d'un millier de magnetoscopes et autres materiels vidéo

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivites qui adherent a notre formule. En voici quelques uns

Café Jacques Vabre · CII Honeywell Bull Bob · Hopital de Monaco · Kreps · Editions Et. Laboratoires Lafon · Collège R. DELALANDE · Société Générale Reims · Matra Velizy · Matra Bois d'Arcy · CFTI · CETI · Duplistyle · IBM Corbeil · SAGEM Osny · E.A.S · Dumez TP · Otis · Roso · Dassault Argenteuil · Renault Boulogne · CIC Paris · Banque de France · Médiavision · AFP · Centre de Tri Cergy · Coserne Tallandier · Dassault Argonay · EDF St-Dizier · NMPP · Matin de Paris · Charge-Meunier · SAT Dourdan · L'Oréal · Verger Delporte · Hotel Hilton · Société Générale Le Havre · Journal Minute · GIE Ele · CEA Bruyères-le-Chatel · Crédit Agricole Paris · RATP · Allocations Familiales · Peugeot Vernon · Peugeot Paris · Pathé Marconi Disques · GEO Services · Meco 07 · A.R.S · CPAM Paris · MJC Ludres · Université de Californie · Bronzavia · Banque Dreyfus · IGN · ITEP · Dassault · Boulogne · CEA Valduc · Citroen · Sagetrans · Cunow · 1er RPIMA · CEA Saclay · Sagem · Carnaud BMI · Placoplatre · Inserm · Salomon · Sodeteg Buc · SNPE · Matra Toulouse · France Rail · Diffusion Atlas · Coop Boulogne · Schlumberger · Westinghouse · Unesco · SGN · Air Equipement · Hop. Chateauroux · Socem · Aérospatiale Chatillon · Le Robert · Air France · Villegenis · Thomson CSF Boulogne · CTR Midi 2 Toulon · Parisien Libéré · Caisse d'Epargne Angoulème · Novatrans · Guerlain · AGF · SNR Cevennes · Enertec · Manufacture de Tabacs Morlaix · BFCE · Cirsic · Neodata · Société Générale Tigery · Crédit Agricole Soyaux · Labo Doms · CEA Bordeaux · Compagnie Générale de Chauffe · Rhône-Poulenc · Inst Gustave-Roussey · Secre · Bouygues · Pantashop · Amicale des Algeriens · Chomette-Favor · Turboméca · Snecma · Canalob Dassault · Pathé Cinema · Caisse d'Epargne de Paris · Hurel Dubois · CEA Limeil · Academie de Versailles · BA 217 · Assedic du Sud-Ouest · IBM Réaumur · Saton Industrie · Souter · Lyonnaise des Eaux · Sicli · Digital Equipement · OCDE · SNMDA · Citroen Levallois · La Samaritaine · Norton · Somda · Credit Coopératif

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire · Elisabeth

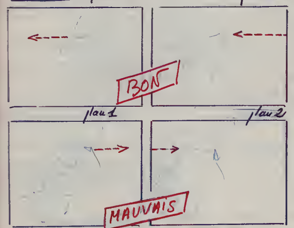


Fig. 2

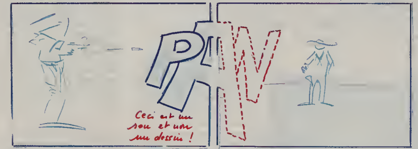
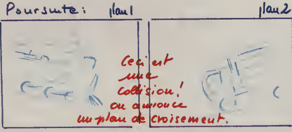
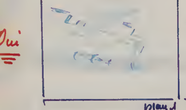


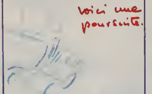
Fig. 3

[illegible] ces deux plans ne [illegible] aucune, [illegible] la situation, rappelez-vous toujours de ne pas couper un son avant qu'il ne soit [illegible] Bien entendu, le son passe sans problème d'une image à une autre comme dans cet exemple









LE SON ? C'EST BON !

La réponse est évidente : le son ! Bill tire dans le premier plan. Comme l'action est rapide (changement de plan au quart de seconde), le son doit venir s'évanouir dans le second plan. Le son très important donne de la densité aux animations. Certaines images ou séquences paraîtront plates, fades et sans saveurs, sans un minimum de bruitages ou de musique. Pensez-y et notez le sur le script. Notez tout ! Dans les accessoires « indispensables », un chronomètre est à la disposition du monteur. Le timing entre les successions de plans et le son, ne tolère aucun à peu près.

CULTURE DE L'IMAGE

Nous sommes habitués depuis notre naissance (ciné, télé, BD) à recevoir des « animations », à les décripter, à les comprendre sans pour autant faire d'effort. La compréhension de ces suites d'images est automatique, inconsciente, car partie intégrante d'une culture occidentale voire planétaire de l'image en mouvement. Pourtant ces assemblages d'images ne sont pas le fruit d'un hasard, mais le plus souvent le résultat d'un travail spécifique.

Notre vision de l'espace (celle du vingtième siècle) ne ressemble en rien à celle du quinzième, du premier ou de celle de l'Egypte des Pharaons. Les Egyptiens plaçaient tous leur personnages sur le même plan. Pour donner l'impression d'éloignement les personnages étaient tout bonnement plus ou moins grands, il n'existait pas encore de point de fuite dans leur dessin de la première vision du monde. Les grandes bases de la perspective dessinée et de la géométrie, nous furent données, par les Arabes. Une autre vision... Chaque monde a ses références. Les notres sont la somme des références passées et présentes. Qui ne voit pas un cube dans chacune de ces figures (voir fig 1) ?

CODES, CRITERES, LOIS...

L'image en mouvement, elle aussi, possèdent ses lois, elle s'est plus ou moins « codifiée » au fil de sa toute jeune existence.

— Un personnage sortant de l'écran sur la droite pénètre dans le décor suivant, de la gauche.

— La caméra ne change pas de tribune (opposée) à la mi-temps d'un match de football.

— Une scène de compartiment de train, sera tournée de l'intérieur, caméra dirigée vers l'extérieur (sensation de déplacement « paysage ») et non collée à la vitre dirigée vers l'intérieur.

— Un personnage parle rarement de dos.

— Un animal n'en pousuit pas un autre en se déplaçant en sens contraire.

— Un tête à tête est toujours opposé (voir fig 2)...

DETAILLER, DECOUPER, DECORTIQUER...

La meilleure source de documentation en matière d'animation est à mon avis Tex Avery. Ceux qui ne possède pas de magnétoscope (ralentis et arrêts sur image) peuvent se rabattre sur les bandes dessinées (Tintin entres autres) et plus particulérement les « comics » américains (voir fig 3). Le grand avantage que possède l'animation sur le cinéma, est l'inexistence de barrière. Tout y est réalisable. Retournez voir les cinq premières minutes seulement de Roger Rabbit plusieurs fois et vous comprendrez ! Un modèle du genre.

COUPER LES SECONDES EN QUATRE

Le cinéma coupe les secondes en 24 images, la télévision, elle, difuse 25 images à la seconde (vous n'y voyez que du feu). Nombre de dessins animés n'en proposent que 18. Là non plus vous n'avez rien remarqué, normal vous n'aviez pas votre œil de lynx. Les Goldoraks et autres « cartoons » japo-

Scene n°15 (voiture). Durée : 47 secondes. Nombre de Plan : 19.

Scène n°15. Plan n°7

stop

Décors : intersection n°7
Objets : Stop, Buisson,
Animations : clignotants, roues, voiture
Bruitages : Accélération, démarrage (si possible faire apparaître des fumées d'échappement.)

CCM

Durée : 4 secondes.

Attention !

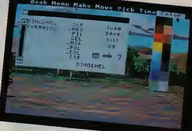
Durée : le temps que dure ce plan comme tout les autres est extrêmement important, notez-le.

Fig. 4

nisant, arrivent presque à ne débiter que 4 (mêmes) images × 4 à la seconde, soit 16 images ! A ne pas prendre en exemple.

Une animation réussie doit comprendre de nombreux plans et angles de prises de vue, beaucoup de mouvement alternant les passages rapides et lents (afin de reprendre son souffle !). Un travelling de longue durée ne dépasse guère les sept secondes, il ne faut pas hésiter à bourrer l'espace-temps comme l'espace tout court de nombreux plans (Le film "India Song" hors concours !).

Changer souvent de plan ne veut pas dire abuser des travellings, gros plans, fondus enchainés, etc. Les plans fixes permettent souvent une meilleure compréhension et sont, pour les débutants, plus faciles à réaliser.



Aegis Animator

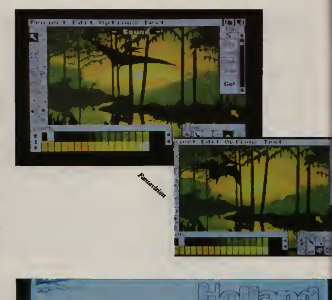
UN BON PLAN

Les débutants placeront l'horizon au deux tiers de la hauteur, dans la partie basse ou haute (voir fig 4). Pour donner du volume à l'écran, exécutez plusieurs décors : l'arrière-plan « obligatoire » et quelques plans intermédiaires entre les personnages ou objets principaux de l'action.

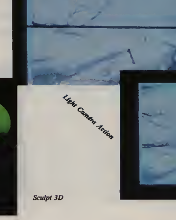
Bien que l'œil du spectateur soit rivé sur une animation principale, son cerveau enregistre également des détails. Des animations qui n'auraient rien à voir avec le déroulement du scénario, sont nécessaires. L'histoire en paraîtra plus riche (des feuilles qui bougent, un oiseau qui passe en croassant...)

DERNIERS PETITS CONSEILS

Essayez de compacter le dessin de vos décors et divers objets à cause de la place mémoire. Il est préférable pour dessiner un buisson ou une barrière, de n'avoir que deux ou trois parties de dessin (divers feuillages) de petit format, qui seront répétés à plusieurs reprises, plutôt que d'occuper la bibliothèque « mémoire » par une haie de la taille de l'écran. Un personnage ne sera pas dessiné en entier sous tous les angles, seules peut-être toutes les positions de ses bras ou jambes le seront. Le synopsis vous servira à connaître vos besoins en dessin et vous évitera des travaux de création inutiles.

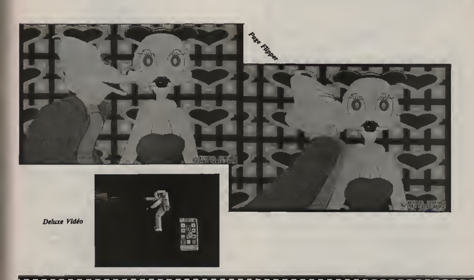


Fantavision



Light Camera Action

Sculpt 3D



Page Flipper

Deluxe Vidéo

ANIMATIONS

LOGICIELS	EDITEURS	PRIX
AEGIS ANIMATOR	AEGIS	950
ANIMATE 3D	BYTE BY BYTE	1299
DELUXE VIDEO	ELECTRONIC ARTS	950
DIRECTOR	THE RIGHT ANSWERS GROUP	
LIGHT CAMERA ACTION	AEGIS	
PAGE FLIPPER	MINDWARE INTERNATIONNAL	400
PAGE FLIPPER +	MINDWARE INTERNATIONNAL	
PHANTA VISION	BRODERBUND	
SCULPT 3D	BYTE BY BYTE	899

EDITO

Hugh ! Après avoir fait couler beaucoup d'encre aux Etats-Unis, la polémique s'installe en France. En effet, notre chère machine se retrouve coincée entre les rayons machines à laver et les petits suisses. Les Amiga 500 se retrouvent dans les Caddies de nos ménagères, au milieu des salades et des carottes. Pour quelle raison ? Est-ce à Commodore France que nous devons cette belle initiative ? Trouve-t-on des IBM et des Apple chez l'épicier qui se trouve au coin de ma rue ? Non ! Alors pourquoi jeter notre fantastique bécane en pâture aux mains grasses et huileuses des nuées de familles inintéressées et hébétées, qui grouillent le samedi matin chez Proloncoma, le pays où etc., etc. Dans la majorité des cas, les « responsables » du rayon informatique (recyclés depuis leur ancien rayon vaisselle) ont autant de connaissances de cette science que nos amis les journalistes du 20 heures sur les virus informatiques. Cet état de fait est inadmissible car au moindre problème, les acheteurs s'en mordent les doigts et viennent pleurer auprès des revendeurs plus qualifiés, en un mot, que certains petits commerçants. Je dis certains, parce que comme dirait l'autre, y a du boulot. Bien sûr, le prix est plus attractif et des softs sont donnés avec, mais côté service, bonjour l'angoisse. Nous avons l'ambition de croire que l'Amiga est une machine sérieuse et non pas seulement une console de jeux. Espérons que cette initiative se limitera au modèle A500 et ne viendra pas torpiller un Amiga 2000, qui a déjà toutes les difficultés du monde à s'imposer en tant que machine professionnelle. Sur ce, bon Noël et joyeuse année à tous.

Les GOUROUS

RUBRIKABRAK

GAME : THE NEXT GENERATION

En provenance directe de Readysoft Inc., une boîte américaine, un tout nouveau jeu qui promet d'être fabuleux « Dragon's Lair ». Ce jeu sera vendu sur six disques (le record d'Explora, quatre disques, étant pulvérisé) et demandera à l'utilisateur un mégaoctet pour pouvoir tourner. Avec la montée du prix de la A501, cela va faire pas mal de mécontents. Sachez aussi que pour ceux qui ne le sauraient pas, que « Dragon's Lair » est, à l'origine, un jeu tournant en arcade sur vidéodisque et qui était réalisé tout en dessin animé (par l'un des maîtres Don Bluth). Transition facile me direz-vous, puisqu'on annonce déjà le logiciel « Who framed Roger Rabbit » non pas réalisé par Coktel vision, mais par Buena Vista Software. Slurp, slurp, on se régale d'avance.

DE PLUS EN PLUS VITE

Rien n'arrêtera Motorola. Ceux-ci viennent de réaliser un nouveau microprocesseur 68030 qui tourne à 33 MHz. Cela fait de lui le plus rapide des MC 32 bits sur le marché : si vous voulez le commander, regroupez-vous avec une centaine de vos amis pour avoir un prix de gros et il vous en coûtera seulement 697 $ par personne. Quel pied...

PUBLICITAIRES FRANÇAIS, REVEILLEZ-VOUS

Chez nos confrères anglo-saxons, la télévision devient un support très important. Médiagenic (anciennement Activision) lance une campagne de publicité sur les chaînes anglaises, pour lancer ses logiciels dont R-type et SDI (adaptation de la Sega). A quand Ere Informatique ou Infogrames en plein milieu des épisodes de La Cinq ?

BIENVENUE DANS LA QUATRIEME DIMENSION

Les visiteurs de l'AmiExpo de Chicago ont eu le plaisir de voir la démo du prochain logiciel de Byte by Byte : Sculpt et Animate 4D. Quoi de plus ? Entre autre, effet sur surface mécanique et récupération des objets du célébrissime Auto-Cad.

J'EMULE, TU EMULES, IL EMULE

Bonnes et mauvaises nouvelles : commençons par la mauvaise. Data Pacific ne sortira certainement pas son Magic Sac, émulateur Mac déjà disponible sur ST. Le problème serait dû à la gestion de la mémoire qui ne leur permettrait pas de réaliser un Mac de plus de 256 Ko, entièrement inutile. Pour les bonnes, sachez que Computer Applications Inc. envisage d'adapter leur émulateur Apple II déjà disponible sur Mac, PC et ST. D'autre part en Angleterre, les Amiga de plus en plus nombreux fonctionnant dans les lycées, ont l'énorme avantage de tourner avec un émulateur BBC. Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour vendre une machine à l'enseignement ? A quand un émulateur T07 ?



Cher Papa Noël,

Je t'écris parce que j'ai été très sage cette année et que j'aimerais donc recevoir la nouvelle disquette Gourou #4 toute remplie de jeux pour m'éclater sur mon Amiga. Etant premier de la classe, je compte me mettre à l'assembleur et c'est pour cela que je te commande aussi la disquette Hors Série #2, expliquant l'utilisation de routines assembleur dans des programmes Basic. En espérant recevoir très vite mon paquet, gros bisous.

Adresse du Père Noël : Gourou Production BP 64 64104 Bayonne Cedex.

Prix des disquettes : 35 F l'unité port et support compris.

Toujours disponible : Gourou #1, #2 et #3.





LA SOLUTION COMPLÈTE : KING'S QUEST III

J'approche de mes 18 ans et la seule personne que je connaisse est un vieux sorcier. Pour moi, le monde se compose du château de mon maître, je ne suis jamais descendu du mont de mon maître, je ne connais que ce que j'ai lu. Mon maître me bats si je n'exécute pas ses ordres, heureusement, il est souvent absent et ainsi je peux lire. J'ai appris que le sorcier enlève les enfants dès leur plus jeune âge, afin de les conditionner en esclaves et dès que ces enfants découvrent la magie, il les tue sans pitié. S'il vous plaît, aidez-moi à vaincre ce démon.

Voici, GWYDON, la solution à ta quête.

D = droite **G = gauche**
B = bas **H = haut**

I) (Vous avez 30 minutes pour aller jusqu'à la deuxième partie) FAST. (attendre et exécuter l'ordre du magicien). (aller devant la table de la cuisine). GET FRUIT. GET BREAD. GET MUTTON. (puis devant les étagères. GET BOWL. (aller à gauche de la cheminée). GET KNIFE. GET SPOON. (puis aller devant la table de la salle à manger). GET CUP. (puis attendre que le sorcier décide de partir). (dès que vous voyez le chat : GET CAT. GET CAT HAIR.). (allez dans la chambre du magicien). SEARCH ON CUPBOARD. OPEN CUPBOARD. SEARCH IN CUPBOARD. CLOSE CUPBOARD. (devant la commode). OPEN DRAWER. (devant la glace). OPEN DRAWER. (aller dans l'observatoire, à droite de la lunette). GET FLY. (sortir de la maison). (entrer dans le poulailler). OPEN GATE. GET CHICKEN. GET FEATHER. OPEN GATE. B. (je dois sauver la partie assez souvent lors de la descente et monter le chemin). (attention : si un aigle passe et laisse tomber une plume. GET FEATHER. si des voleurs vous prennent vos biens, allez les chercher dans le chêne comme je vous explique plus loin). G. G. (là, tourner le dos au désert pour éviter le regard de Médusa et quand elle sera assez près). SHOW MIRROR TO MEDUSA. B. GET CACTUS. B. B. GET SKIN. D. H. H. (aller sous le chêne). GET ACORN. (puis aller près du tronc). PULL ROPE IN HOLE. (monter à l'échelle). LOOK IN THE HOUSE (si l'homme doit entrez, sinon redescendre. G. D. et remonter). GET PURSE (et les objets qu'ils auront peut être volés). (puis redescendre). D. B. (entrez dans la maison que si les ours ne sont pas là). OPEN DOOR. GET PORRIDGE. H. OPEN DRAWER. GET THIMBLE. (sortir de la maison et aller dans le champ de fleurs).GET DEW. D. (aller près du premier arbre, devant la mousse bleue). GET MISTLETOE. H. OPEN DOOR. BUY SALT. BUY OIL. BUY POUCH. BUY LARD. (aller près du chien). PAT DOG. D. H. GET MUD (dans la rivière). D. GET WATER. LOOK MAP. (mettre la flèche sur la maison puis F6). (remonter et aller dans le bureau du sorcier près du coffre). OPEN CABINET. (aller près du gros

DESERT	PLAINE	RIVIERE	CAVERNE	PLAGE
DESERT	FALAISE	MONT MAISON	RIVIERE	PLAGE
DESERT	CHENE	CHEMIN	VILLAGE	QUAI
DESERT	PLAINE	MAISON OURS	PLAINE	PLAGE

livre rouge dans le plan de droite de la biliothèque). MOVE BOOK. MOVE LEVER. B. B. (aller devant les étagères du fond). GET MANDRAKE. (aller devant le livre). OPEN BOOK PAGE XXV. (exécuter le sortilège de TRANSFORMING ANOTHER INTO A CAT). (puis remontez dans votre chambre sans oublier de refermer la trappe, remettre le livre et ranger la baguette magique dans le coffre). DROP ALL. GET PORRIDGE. GET CAT COOKIE. PUT COOKIE IN PORRIDGE. (redescendre à l'entrée et attendre le retour du sorcier). (suivre le sorcier à la salle à manger). GIVE PORRIDGE TO MANANNAN.

II) (retournez dans votre chambre. GET ALL. (allez au labo près des étagères). GET SAFFRON. GET BONE. GET MIGHTSHADE. GET SPITTLE. GET TOADSTOOL. (faire les autres sorts). LOOK MAP. (se téléporter dans la grotte). DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE. (puis aller dans la toile prendre l'araignée). (entrer dans la grotte, retournez au labo créer le TELEPORTATION AT RANDOM, puis aller à la taverne) ; TALK MAN. GIVE PURSE. B. D. D. (monter sur le bateua). D. GET BOX. G. DROP BOX. JUMP ON BOX. JUMP ON OX. JUMP. H. (aller près du coffre). OPEN CHEST. GEST ALL. D. GET SHOVEL. (attendre que le bateau mouille l'ancre). G. H. D. (puis tomber à l'eau et nager jusqu'à l'île). D. H. D. DIP FLY IN ESSENCE. (suivre le chemin et aller le plus loin possible en mouche). (aux grottes : il faut traverser et escalader pour changer de passage, continuer le chemin jusqu'à tomber). (entrez dans la caverne, montez les escaliers puis utiliser le sort BECOMING INVISIBLE). G. (utiliser BREWING STORM). UNTIE GIRL. (redescendre les escaliers). G. H. H.

Entrez dans le château et admirez la fin de ce jeu en réfléchissant au scénario possible pour KING'S QUEST IV. Verra-t-on le château tomber, montrez-moi ! montrez-moi !

Frédéric

BARD'S TALE II

L'an de grâce 1219.

Je profite d'une halte dans l'antre des aventuriers de Tangramayne pour vous écrire ce parchemin. J'étais parti en quête, avec un groupe d'amis, vers quelques nobles aventures dans une lointaine contrée. Nous étions en train de visiter une maison abandonnée, quand le magicien personnel du Roi nous interpella.

« La fille du Roi a été enlevée par the Dark Lord, il l'a enfermée au plus profond d'un immense dédale qui se trouve au-dessous de cette demeure. Dark Lord a aussitôt jeté un sort qui m'empêche de pénétrer dans son domaine souterrain. J'ai donc décidé d'engager des aventuriers tels que vous, pour sauver la princesse. »

Nous acceptâmes la mission. Un long escalier nous mena dans le donjon. Aprés quelques pas nous fûmes attaqués par trois barbares, cinq mages et deux ogres. Ken liquida le premier barbare de ses seules mains, Conan décapita un autre avec sa hache de guerre. Arthur trancha le bras du troisiéme. Je fis appel à la magie pour brûler le souffle du dragon et les mages du côté obscur. Les crocs accérés de l'ogre s'enfoncèrent dans le bras de Conan, guidé par la rage et la douleur, il transperça ce monstre de son épée lourde. Ken asséna un coup mortel à la tempe du dernier monstre. Après de nombreux combats nous découvrîmes d'autres escaliers descendant encore plus profondément dans les ténèbres. Avant d'y aller, nous ressortîmes de ce labyrinthe afin de vous communiquer le chemin et faire soigner nos blessures. Voici donc le chemin à partir des premiers escaliers :

huit pas tout droit (au 2e, une voix vous parlera), puis tournez à droite, treize pas, tourner à gauche, deux pas, tournez à droite, un pas, tournez à gauche, onze pas (au 7e, vos lumières s'éteindront par magie).

Nous repartons pour le niveau deux après un petit tour à la taverne et au temple, pour améliorer nos caractéristiques. La prochaine fois, je vous enverrai des plans du DARK DOMAIN ET SA SOLUTION. Bonne chance de votre côté.

Frédéric

SOS

Oh ! Nobles défenseurs du bien, nous sommes de nouveau réunis autour de ce parchemin pour vous aider dans les différentes quêtes qui honorent vos noms.

Dans ROCKET RANGER : une fois que vous êtes entrés dans le zeppelin, répondre :

— I flew without a plane.

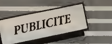
— You'll never believe me.

Dans BARD'S TALE : pour entrer dans la tour de Mangar, il faut passer par le dernier niveau des égoûts. Puis plus loin dans la tour, vous pourrez acheter une clé qui permet de passer le portail.

Dans LANCELOT : pour combattre le chevalier noir, il suffit de taper : STRIKE.

Dans BARD'S TALE II : pour passer la crevasse du niveau 4 du donjon DARKNESS, il faut prendre dans l'équipe la WINGED CREATURE qui se trouve au niveau deux du même donjon.

Frédéric



REVENDEURS AGRÉÉS

VIDEOSHOP

VIDE

l'informatique de loisir

50, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

251, Bld Raspail - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél. : (1) 46.40.73.26



DISQUETTES

5"1/4 Double Face, Double Densité 48 TPI
- par 10 2 90 F l'unite
- par 100 2 80 F l'unite
- par 500 2 60 F l'unite

5"1/4 Double Face, Haute Densité 96 TPI
- par 10 10 00 F l'unite
- par 100 9 00 F l'unite

3"1/2 Double Face, Double Densité
- par 10 10 00 F l'unite
- per 100 9 00 F l'unite

3"1/2 Double Face, Haute Densité
- par 10 40 00 F l
- par 100 35 00 F l

GRAPHISME / VIDÉO

AMIGA 500



L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marche informatique !!!

4.490,00 F

AUTRES OFFRES

- AMIGA 500
  + Moniteur 1084 S
  + Imprimante CITIZEN 120 D
  7.990,00 F
- AMIGA 500
  + Moniteur 1084 S
  + Imprimante Couleur STAR LC 10
  8 990,00 F

2 GARANTIE ANS PIECES ET MAIN-D'ŒUVRE*

AMIGA 2000



- A 2000
  + Moniteur 1084 S — 13 990,00
- A 2000
  + Moniteur 1084 S
  + Disque Dur — 19 800,00
- A 2000
  + Moniteur 1084 S
  + Disque Dur
  + Carte XT — 23 900,00

19.990,00 H.T.

* Crédit Creg Teg 18,72 % au 1.12 88

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises)

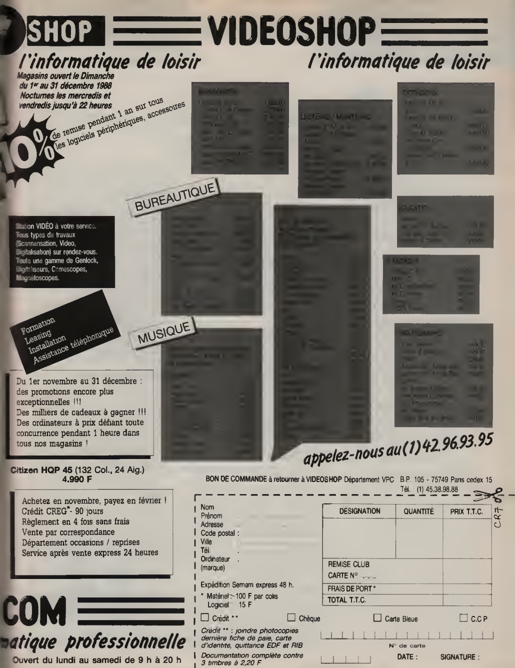
Photos non contractuelles
Prix au 1 12 88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat
* Sauf accessoires 3 mois





47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail



SHOP
VIDEOSHOP
l'informatique de loisir
l'informatique de loisir
Magasins ouvert le Dimanche
du 1er au 31 décembre 1988
Nocturnes les mercredis et
vendredis jusqu'à 22 heures
10% de remise pendant 1 an sur tous les logiciels périphériques, accessoires
BUREAUTIQUE
Station VIDÉO à votre service.
Tous types de travaux
(Scannerisation, Video,
Digitalisation) sur rendez-vous.
Toute une gamme de Genlock,
Digitaliseurs, Camescopes,
Magnétoscopes.
Formation
Leasing
Installation
Assistance téléphonique
MUSIQUE
Du 1er novembre au 31 décembre :
des promotions encore plus
exceptionnelles !!!
Des milliers de cadeaux à gagner !!!
Des ordinateurs à prix défiant toute
concurrence pendant 1 heure dans
tous nos magasins !
appelez-nous au(1)42.96.93.95
Citizen HQP 45 (132 Col., 24 Aig.)
4.990 F
BON DE COMMANDE à retourner à VIDEOSHOP Département VPC B.P. 105 - 75749 Paris cedex 15
Tél. (1) 45.38.98.88
Nom
Prénom
Adresse
Code postal :
Ville
Tél.
Ordinateur
(marque)
DÉSIGNATION
QUANTITÉ
PRIX T.T.C.
REMISE CLUB
CARTE N°
FRAIS DE PORT *
TOTAL T.T.C.
Expédition Semam express 48 h.
* Matériel 100 F par colis
Logiciel 15 F
Achetez en novembre, payez en février !
Crédit CREG*- 90 jours
Règlement en 4 fois sans frais
Vente par correspondance
Département occasions / reprises
Service après vente express 24 heures
COM
atique professionnelle
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h
Crédit **
Chèque
Carte Bleue
C.C.P
Crédit ** : joindre photocopies dernière fiche de paie, carte d'identite, quittance EDF et RIB
N° de carte
Documentation complète contre 3 timbres à 2,20 F
Date d'expiration
DATE :
SIGNATURE :



A2080

Ça a la forme d'un A1084, ça a le goût d'un A1084 et pourtant ce n'est pas un A1084. Bon sang, mais c'est bien sûr ! C'est le moniteur A2080 de chez Commodore. Mais cela fait longtemps que c'est sorti répondront certains. A ceux-là je répond oui, mais comme peu de gens en possèdent un, je vais vous en parler, histoire de vous faire une idée.

Extérieurement tout d'abord, il ressemble comme deux gouttes d'eau au A1084. Le plus intéressant est donc ce qu'il y a à l'intérieur. Parlons-en.

Le A2080 est un moniteur dit à haute persistence. C'est quoi la haute persistence ? C'est tout bête. Lorsque le canon du moniteur projette contre l'écran les électrons pour former une image, celle-ci vient s'imprimer sur les phosphores. Dans ce cas là, lesdits phosphores, au lieu de garder l'impression de l'électron un temps très court, conservent cette impression plus longtemps, l'image persiste donc plus longtemps. Ok ? Et tout ça pour nous donner quoi ?

LE THÉORIQUE

Le mode dit entrelacé de l'Amiga est en fait deux images qui apparaissent et disparaissent tour à tour à grande vitesse. Si chaque image reste imprimée plus longtemps à l'écran grâce aux phosphores à hautes persistences, on doit logiquement ne plus voir qu'une seule image, bien stable, donc sans scintillements à l'écran. Tout cela, c'est la théorie. Sur le papier, c'est bien beau. Mais qu'en est-il vraiment ?

LA PRATIQUE

Eh bien, c'est une toute autre paire de manches. Actuellement, je suis en train de taper cet article avec le logiciel Prowrite en mode entrelacé et je vous dit que le premier qui me dit que le « tremblement » a disparu, je lui mets mon pied au derrière. De là à conclure que ce moniteur n'est pas bon, il n'y a qu'un pas que je ne franchirai sûrement pas. Je vais vous expliquer pourquoi, juste après avoir tapé le titre du prochain paragraphe.

LA RÉALITÉ

Dans quel cas est-ce que le scintillement est le plus flagrant ? Bon comme personne ne me réponds, je vais vous le dire. Lorsque l'écran affiche des couleurs très opposées, c'est-à-dire le noir et le blanc. A ce moment là, bonjour les yeux. En revanche, lorsque les couleurs sont plus ou moins sombres ou qu'elles sont au milieu d'autres, le résultat est acceptable. Avec le moniteur A2080, cela donne donc des résultats d'un bon niveau sur les images en entrelacé. Pour en revenir à Prowrite, grâce à la combinaison de la touche shift + help, j'ai pu régler la couleur de fond, blanche à l'origine, pour la transformer en un gris clair. Fini les yeux qui papillotent au bout de quelques instants.

Que dire donc des raytracings qui ressortent magnifiquement sur cet écran. Plus d'une fois, j'ai entendu dire que mon Amiga se prenait pour un Mac, en couleur bien entendu. Il est vrai qu'on en fait baver plus d'un lorsque l'on montre une digitalisation en couleur de résolution 320 × 512, c'est très clean, soyons honnêtes.

ET C'EST POUR QUI ?

Pour tous les graphistes, c'est un supermoniteur, ils vont enfin pouvoir s'éclater quelle que soit la résolution utilisée.

Pour la PAO et les traitements de textes en entrelacé, ce n'est pas encore ça, à moins de vouloir utiliser la couleur. Pour les autres, il vaut mieux attendre le moniteur A2024 qui va faire entendre parler de lui dès son arrivée.

Pour les softs de dessin technique, c'est très chouette, il est indispensable.

Les amateurs de softs tels que Pro Vidéo CGI seront quant à eux légèrement déçus du résultat.

Bon, je ne vais pas continuer comme ça cent sept ans, je vais tâcher de vous résumer à quel genre d'utilisation le moniteur A 2080 n'est pas destiné.

Comme nous l'avons vu précédemment, ce moniteur est dit à haute persistence, ce qui, en toute logique signifie l'interdiction totale de faire de l'animation. La cause est simple à définir. Le temps d'affichage de l'image étant nettement plus long que sur un autre moniteur, chaque changement à l'écran laisse une trace de l'image précédente. Par suite les couleurs finissent

par se décomposer et enfin par disparaître. De ce fait, même un simple slideshow n'est pas franchement conseillé.

Le Hic

Comme chacun le sait, les périphériques Commodore/Amiga n'ont rien de bon marché — la qualité se paie. Il en est de même pour ce moniteur dont le prix fera certainement réfléchir nombre d'entre vous. En effet, lorsque l'on sait que 4 500 F correspond au prix de l'ordinateur, on peut se poser quelques questions. Cependant, il reste à savoir ce que l'on désire réaliser avec un matériel de ce type que l'on peut, sans prendre de risque, qualifier de professionnel et surtout de spécifique. Ainsi, si vous êtes graphiste de haut niveau et que vous disposez d'ores et déjà d'un moniteur plus modeste tel que le 1084 ou 1081 pour vous permettre de faire joujou, vous ne devez pas hésiter. Par contre, et au risque de me répéter, il ne faudra pas espérer faire de miracles en vidéo ou en animation avec le 2080.

Philippe



L'ASSEMBLEUR 68000 N° 4

Suite de la page 22

opération arithmétique ou logique, sont également susceptibles de le modifier.

INSTRUCTIONS "LOGIQUES"

Ce sont celles qui, en général, permettent d'influer sur les bits des registres ou des octets de mémoire et que l'on retrouve d'un langage à l'autre, aussi évolué soit-il. Ce sont :

AND 'et' logique
OR 'ou' logique
NOT 'non' logique
EOR 'ou' exclusif

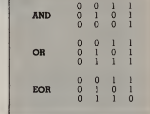
pour les plus connues, mais aussi :

ANDI *AND Immediate* ('et' logique avec une constante)
ORI *OR Immediate* ('ou' logique avec une constante)
EORI EOR Immediate ('ou' exclusif avec une constante)
TST *TeST* (test d'une opérande — comparaison à zéro)
TAS *Test And Set* (test d'un octet puis mise à 1 du bit 7)
NEG *NEGate* (négation, formation du complément à deux)
NEGX *NEGate* eXtend (idem, mais avec le bit X de SR)
BTST *Bit TeST* (test d'un bit)
BSET *Bit SET* (mise à 1 d'un bit)
BCLR *Bit CLeaR* (effacement d'un bit)
BCHG *Bit CHanGe* (bascule de l'état d'un bit)

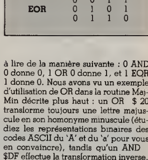
plus celle que j'aime à classer dans cette famille, bien qu'elle n'en fasse pas réellement partie :

SWAP échange des mots de poids faible et fort d'un registre

Bien que mon but — ni même mon envie d'ailleurs — ne soit pas de vous faire tout un discours sur l'arithmétique binaire, il me semble de bon aloi de vous rappeler les trois petits tableaux ci-dessous :



	0	0	1	1
AND	0	1	0	1
	0	0	0	1
	0	0	1	1
OR	0	1	0	1
	0	1	1	1
	0	0	1	1
EOR	0	1	0	1
	0	1	1	0



à lire de la manière suivante : 0 AND 0 donne 0, 1 OR 0 donne 1, et 1 EOR 1 donne 0. Nous avons vu un exemple d'utilisation de OR dans la routine MajMin décrite plus haut : un OR $20 transforme toujours une lettre majuscule en son homonyme minuscule (étudiez les représentations binaires des codes ASCII du 'A' et du 'a' pour vous en convaincre), tandis qu'un AND $DF effectue la transformation inverse. La seule condition a déjà été enoncée : il faut que le code ASCII soit bien celui d'une lettre (de $41 à $5A pour les majuscules, et de$61 à$7A pour les minuscules). Enfin, pour les intimes, un petit truc concernant justement la conversion majuscule/minuscule : un BCHG 5,CodeASCII effectue cela très bien...

BILAN PROVISOIRE

Et voilà : encore deux pages remplies et vous n'avez toujours pas grand chose à vous mettre sous la dent... Certes, mais vous étiez prévenu : il est assez difficile de parler d'assembleur sur Amiga sans commencer par parler d'assembleur 68000 tout court (oui, je sais, je me répète. Mais primo, ça me rassure un peu et secundo, ça éclaire la lanterne de ceux qui auraient pris le train en marche). Mais bon, pour vous faire plaisir, le mois prochain on fera une petite pause et vous pourrez taper un programme, un vrai, qui fonctionne sur Amiga et tout et tout ! Alors prenez votre mal en patience et à dans deux mois, pour la suite de nos fabuleuses et rocambolesques aventures au pays des bits et des octets...

Max

Des jeux gratuits ou presque :

Notre campagne pour le domaine public n'en est qu'à ses balbutiements, les programmes arrivent petit à petit, mais ce n'est pas encore le raz-de-marée escompté. Alors à vos claviers...

Le mois de Décembre incarne, du fait des habitudes populaires, le mois des festivités, des loisirs et de l'allégresse, pour certains... Voilà pourquoi je vous parlerai ce mois-ci, des jeux du domaine public. La disquette Gourou 4 est d'ores et déjà disponible et d'ailleurs consacrée aux jeux, vous y trouverez les meilleurs jeux du DP,ainsi que les jeux qui nous ont été envoyés. A ce propos, je rappelle que vous pouvez nous envoyer vos programmes et que 5F par disquette GOUROU (intégrant votre programme) vendue, vous sont réservées. Pour tout renseignement, écrivez aux « Gourous ».



GRAVITYWARS

par Ed. BARTZ (Fish 84, Gourou #4)

Voilà un jeu que je trouve original et qui a été programmé en Modula 2. Vous vous trouvez dans l'espace interplanétaire d'une galaxie inconnue et vous avez pour mission de détruire un vaisseau ennemi, grâce à votre puissant laser. Tout serait simple si l'espace qui vous sépare de l'autre vaisseau, n'était pas parsemé de planètes de tailles et de densités différentes. En effet pour atteindre le vaisseau ennemi, il va falloir calculer l'angle et la puissance du tir de façon à éviter les planètes qui, de par leur attraction, ont tendance à attirer votre tir.

IFF2PCS

par Ali T. OZER (Fish 136, Gourou #4)

Tout simplement un puzzle à partir de n'importe quelle image IFF de 16 couleurs maximum. On lance IFF2PCS, suivi du nom de l'image, puis on choisi le niveau de difficulté : découpage par carré de 64/64, 32/32 ou 16/16 points. Pour vous aider dans la reconstitution de l'image initiale, un menu vous permet de voir l'image entière à tout moment, ainsi que la disposition des pièces marquantes. Le jeu reste néanmoins assez difficile.

AMOEBA

par LND (Fish 120, Gourou #2)

De l'arcade dans le DP ça existe, la preuve : Amoeba, remake du célèbre « Space Invaders ». D'une finition très pro, ce jeu vaut largement certains programmes vendus dans le commerce, alors profitez-en. Pour ceux qui ne connaissent pas, le jeu consiste à détruire des vagues d'envahisseurs, avec comme seule protection des boucliers qui finissent par être transpercés par les tirs ennemis.

C'est simple et bien fait.

LE MUNSTER DE LA CHAMBRE JAUNE

par O. KLUBENSTEIN (Gourou #4)

Ce jeu nous a été aimablement envoyé pour qu'il soit placé dans le Domaine Public, et j'en remercie l'auteur, même si la réalisation en Amiga Basic n'est pas parfaite. En attendant une prochaine version, nous voici donc plongé dans une aventure graphique pittoresque. En tant que sous-prefet adjoint chargé des affaires fromagéres, vous devez retrouver une mystérieuse chambre jaune dans les rues de Paris. C'est là que sont stockés les fromages de Munster, avec lesquels un dangereux maniaque bombarde la ville. Le jeu se joue à la souris en cliquant sur les options avancer, entrer, tirer, sauter, arrêter et pleurer, qui contrôlent les mouvements de l'inspecteur Pinardier chargé de la recherche.

SPACE BUSINESS

par Philippe GRUSSENMEYER (Gourou #4)

C'est un jeu de commerce interplanétaire, essentiellement en texte mais très intéressant. Il s'agit de ramasser assez d'argent en faisant du commerce entre les 80 différentes planètes, pour vous échapper de cette galaxie. Pour gagner de l'argent, c'est simple, il faut spéculer sur les marchandises que vous allez acheter. Mais attention à la douane interplanétaire, aux pirates et aux météorites. Votre vaisseau est muni d'un bouclier et d'un laser, mais cela va-t-il suffir ? Il faudra vous balader à la recherche des meilleurs prix et faire preuve d'esprit commercial.

Voilà encore un bon jeu, qui plus est en français. Espérons que ces initiatives seront largement imitées.

EFJ

par Oliver WAGNER (Fish 148, Gourou #4)

Il s'agit d'un petit jeu d'adresse, dans lequel vous devez guider un vaisseau vers la sortie d'une caverne. Evidemment, les parois sont parfois étroites et la gravité vous oblige à contrôler votre vitesse.

Un jeu pas mal fait, avec plusieurs niveaux et une sauvegarde des scores sur disk.

ASTEROÏDS

par Rico MARIANI (Fish 122, Gourou #4)

Comme son nom l'indique, ce jeu est très fortement inspiré de « Asteroïds », célèbre jeu de café. Le but est donc, à l'aide de votre petit vaisseau, de détruire les astéroïds qui se déplacent dans le but inavoué de vous détruire à votre tour. De bons effets sonores, un écran haute résolution et la possibilité d'utiliser vos propres sons et dessins. Du tout bon.

Vous aussi, participez à la grande aventure du domaine public et un jour, peut-être, votre nom sera aussi célèbre que Dillon, Da Silva ou autre Forgeas.

Aitor



L'ARCHE DU CAPITAINE DOS

Moi, Grand Guerrier. Moi, Ami Croolis-Var. Moi, Détruire Planète Croolis-Ulv. Moi, Aider Yoko Petit Izwal. Toi Vouloir Faire Startup-Sequence. Toi Dire Montrez Moi. OK !

Nous allons commencer par définir les fichiers appelés batchs, ou fichiers de commandes. Un tel fichier est une suite d'ordres ou d'instructions (une par ligne) lues séquentiellement et exécutées les unes après les autres par le système d'exploitation. Si sous d'autres systèmes (ou les futures versions de l'Amigados) il vous suffit de taper directement le nom du fichier, ici, sous Amigados 1.2, vous devez utiliser une instruction particulière pour lancer l'exécution de ces commandes : l'ordre s'appelle donc logiquement EXECUTE. Sa syntaxe est tout simplement : EXECUTE Fichier.

Seul cas particulier, la s/startup-sequence qui, reconnue grâce à son nom particulier, est automatiquement lancée au démarrage de la disquette.

Ce mois-ci, nous allons construire une startup-sequence, que vous pourrez mettre à la place de celle d'origine sur votre Workbench (attention, encore une fois, travaillez sur une copie de sauvegarde pour éviter les mauvaises surprises).

Voyons, commençons par effacer la vieille startup-sequence. Je vous écoute... Comment ? Erase, Del, Destroy ? ? ? ? Mais non, vous ne vous souvenez déjà plus ? Je vous condamne à relire tous les numéros précédents de Commodore Revue et à recopier dix fois sur votre traitement de texte préféré, les cours du DOS précédents (et cela sans copy/paste SVP !). Bon, la solution était :

DELETE S/STARTUP-SEQUENCE.

Bien, continuons : nous allons maintenant créer le fichier de telle façon, que votre Workbench se chargera le plus rapidement possible (cela vous changera des longues minutes habituelles). Pour ne rien perdre en efficacité, mais pour gagner en rapidité, voilà les différentes étapes à effectuer.

Tout d'abord, éditons le fichier : ED S/STARTUP-SEQUENCE.

L'ordre ED est un éditeur de textes (c'est-à-dire un traitement de textes généralement plus limité, quoique de nos jours...), par exemple, ne disposant pas de plusieurs caractères ou sans options de mise en page, normalement réservées aux logiciels de PAO et ne pouvant pas faire cuire les pâtes comme les softs de CAO. En plus, cet éditeur n'est pas terrible, je dirais même plus, pas très agréable à utiliser, mais qui vous suffit largement pour créer nos premiers fichiers. Rien ne vous empêche de changer ce programme par un autre éditeur disponible dans le commerce ou le domaine public.

Voyons ensemble quelques unes des commandes de cet éditeur : une fois votre fichier tapé, vous devez taper sur la touche ESC, pour accéder au mode de commandes, ou un * apparaît. A cet instant, voici les ordres accessibles :

— ESC X sortira de l'éditeur en sauvegardant le texte sous le nom appelé ;
— ESC Q sortira de l'éditeur sans sauvegarder le texte ;
— ESC SA, « Nouveau Nom » sauvera le texte sous le nom spécifié, sans pour autant quitter l'éditeur.

De plus, CTRL B vous permettra d'effacer une ligne entière.

Voilà, ça vous suffira... Il existe encore bien d'autres commandes, mais nous avons d'autres choses à stocker dans nos neurones que des dizaines de CTRL tordues, laissons cela aux machines ne disposant pas de souris.

Commençons l'édition du texte :

Première ligne : on va installer le clavier français (AZERTY pour les intimes), car les possesseurs de clavier QWERTY (dont je fais partie) sont devenus minoritaires (heureusement pour l'Amiga) et non pas besoin de frapper cette ligne.

L'instruction correspondante est : SETMAP. Attention, cette instruction est normalement contenue dans le tiroir SYSTEM, vérifiez par un DIR OPT A. Votre clavier français s'appelle f et est contenu dans le tiroir KEYMAPS du répertoire DEVS. Nous reparlerons des claviers tout à l'heure. La commande SETMAP ira chercher le clavier directement dans le tiroir KEYMAPS. Par conséquent, la première ligne à frapper sur notre éditeur sera : System/SETMAP f.

Ensuite, nous allons dire à l'Amiga d'installer les icônes et de charger les icônes du Workbench. Pour cela, nous allons taper cette commande : LOADWB. Celle-ci dispose d'une seule option facultative que vous pouvez taper pour activer un menu supplémentaire sur la barre de menu de votre écran Workbench, à droite du menu Spécial, utilisé pour la gestion du port série : pour obtenir ces deux options de plus, debug et flushlibs, tapez LOADWB — DEBUG, même si votre écran Workbench est déjà chargé par un précédent Loadwb.

Bon, ici on fait une petite pause et on ouvre une parenthèse : Pour vous fabriquer un disque qui boote et qui vous offre un écran Workbench, voici ce que vous devez faire au minimum :

— INSTALL DFO : pour que votre disque boote

— LOADWB : pour afficher l'écran Workbench

Attention ! Si vous ne voulez pas avoir la visite garantie a 100 % du GURU, veillez à avoir un répertoire LIBS sur ce disque, contenant au moins le fichier ICON.LIBRARY. Et voilà !

Revenons à nos moutons. La dernière ligne est facultative et même à la limite, je vous conseillerais de ne pas la mettre, du moins au début.

— ENDCLI referme la fenêtre AmigaDos.

Si vous avez oublié de frapper auparavant LOADWB, mauvais temps et reboot garantie !

Si vous ne la mettez pas, il vous suffira de rapetisser au maximum la fenêtre, pour faire apparaître l'écran Workbench et vous disposerez, en plus, d'une petite fenêtre CLI, toujours très utile.

En faisant DIR S OPT I, puis T devant le fichier startup-sequence, vous pourrez vérifier que tout s'est bien passé. Maintenant, nous allons faire les deux tests suivants :

le premier, tapez l'ordre EXECUTE S/STARTUP-SEQUENCE et admirez le déroulement des opérations.

Si vous n'avez aucun message d'erreur, vous pouvez passer au test suivant, en rebootant votre disquette de travail et en admirant le travail. Si vous avez une erreur, le plus simple consiste à taper les commandes les unes après les autres en mode direct, afin de déterminer celle qui plante.

Dans ces fichiers, vous pouvez également insérer des lignes de commentaires, qui ne servent strictement à rien lors de l'exécution, mais qui facilite grandement, comme dans tous les langages d'ailleurs, la remise à jour ou la modification de ces fichiers lorsqu'ils deviennent un peu plus complexes que les nôtres. « Il suffit d'insérer un devant la ligne de commandes » ceci n'est qu'un stupide exemple de commentaire.

Avant de nous quitter, revenons-en aux claviers. Si vous voulez faire de la place sur votre disquette de travail, vous pouvez sans inquiétude virer la plupart d'entre eux qui vous sont inutiles, à moins que vous ne parliez fréquemment Danois (f est le clavier AZERTY et USAO le clavier par défaut QWERTY). De même, je ne connais pas beaucoup d'Amigados possédant plus d'une imprimante branchée sur leur Amiga.

Nous allons donc faire le ménage. Tapez DIR DEVS OPT 1. Devant le répertoire Keymaps, tapez E, puis devant tous les claviers que vous voulez virer, tapez DEL. Recommencez de même avec le répertoire Printers, en conservant seulement les drivers nécessaires (celui que vous avez configuré dans Preferences, notamment). Pour terminer, vous pouvez également effacer plusieurs caractères du répertoire Fonts, que vous n'utilisez pas fréquemment (de préférence, conservez Diamond et Topaz). Et c'est ainsi que vous venez de récolter plusieurs dizaines de Ko, qui vous serviront à stocker vos essais.

En attendant les prochains exercices, vous pouvez vous amuser à créer des fichiers batchs, que vous pourrez lancer avec EXECUTE ou, pourquoi pas, améliorer selon vos besoins votre startup.

Bien, comme vous avez été sage, je vous file un plan d'enfer que je viens de lire sur une revue Américaine (on ne peut pas tout inventer...) ; vous tapez juste après le LOADWB les deux lignes suivantes :

NEWCLI CON :0/0/1/1/ET HOP !
ENDCLI

Vous rebootez et vous pointez la souris tout en haut à gauche et en appuyant sur le bouton gauche, vous descendez en bas à droite, ET HOP !

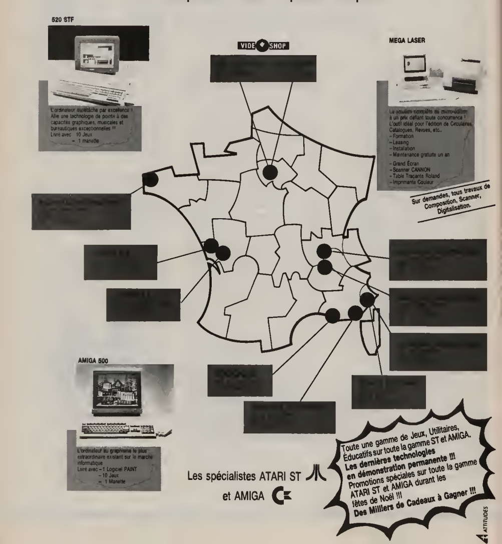
Toi Yoko Vouloir Etre Téléporter Vaisseau. Moi Téléporter Yoko. Moi Aller Prochain Rendez-vous. X/Y = 225/80.

Jean-Pierre

Des distributeurs à la pointe de la technologie !!!

Un groupement de distributeurs pour vous assurer les meilleures prestations :

- Choix
- Facilités de Paiement
- Prix compétitifs
- Service après-vente express





THE DIRECTOR

Ben, v'la mon gars, j'voudrais afficher des dessins, pouvoir y rajouter le bruit du vent, et pis aussi dessiner des moutons, et pis rajouter des arbres parce que par chez nous, y'a que des pierres et pis y mettre une photo de la Marie, que si je le fais pas elle va me frotter la couene, et pis faire bouger les moutons, et pis mettre la Blanchette quand c'est qu'elle bêle, même que ça me fais des frissons dans le dos quand je l'entends, mais ça faut pas le dire à la Marie… Et pis surtout faut pas que ça soiye par trop difficile parceque j'ai pas trop le temps, entre les fromages et les collets à aller relever…

Si ce sont là vos désirs, à quelques variantes près, il n'y a pas de problème, il vous faut « THE DIRECTOR » de The Right Answer Group. Voilà un programme qui vous permettra de faire tout ce que vous pouvez espérez faire en matière d'affichage de dessins, de manipulations graphiques, sans oublier le côté sonore, puisque vous pourrez lancer, en même temps, des morceaux digitalisés.

LA PHILOSOPHIE DU PROGRAMME

THE DIRECTOR est un langage de programmation axé graphisme et son, ce qui signifie que vous allez devoir programmer vos réalisations. Les auteurs du logiciel ont décidé que, pour rester accessible au plus grand nombre, il leur fallait conserver la syntaxe d'un langage connu et aisé à appréhender, ainsi que d'en reprendre certains mots-clefs. Si vous avez dit Basic, vous venez de gagner un Magnétoscope (1) que vous pourrez venir réclamer à Commodore Revue dès le mois de Juin prochain. Le principe est le suivant : il vous faut créer un script, puis le compiler, en passant pour cela d'une part par la case départ, et d'autre part le programme Director, qui générera un fichier que vous pourrez regarder grâce à un Player qui est, lui, domaine publique. Bien entendu, le programme Director n'est pas domaine publique, lui, ne rêvons pas.

LES POSSIBILITÉS

Director introduit la notion de Buffer, c'est-à-dire de portion mémoire (à 40 % de matière grise). Chaque chose sera associée à un de ces buffers, ainsi si vous chargez trois images, vous utiliserez trois buffers différents, idem pour les sons digitalisés. Ce système est très commode, car pour afficher la 2e image, il suffira donc d'appeler le buffer n° 2, ce n'est pas plus compliqué que cela. De plus, les ordres que Director accepte sont très simples et aisés à mémoriser. Je vais vous donner un exemple : vous chargez deux images et vous les affichez en faisant une pause entre chaque, histoire de vous remettre de vos émotions.

```
10 LOAD 1, « DFO : Dessin 1 »
   LOAD 2, « DFO : Dessin 2 »
   DISPLAY 1
   PAUSE 20
   DISPLAY 2
   PAUSE 20 : GOTO 10
```

Et hop, c'est tout. Vous venez de faire un slide-show en 6 lignes. Vous voyez que les ordres sont simples et leur syntaxe logique. Dans l'exemple ci-dessus, les deux dessins sont chargés en mémoire avant leur utilisation, ce qui évite d'avoir à faire de nombreux accès-disque. Si vous avez une extension mémoire, il vous sera possible de stocker images et sons à profusion. Mais si vous n'avez qu'une version de base, il sera toujours possible de faire les chargements au fur et à mesure de vos besoins.

LES EFFETS GRAPHIQUES

Une fois que vous avez chargé vos images, vous pouvez les faire apparaître de différentes façons, ainsi que leur appliquer des modifications.

La commande DISPLAY, dans l'exemple précédent, affiche l'image du buffer indiqué brutalement, mais vous pouvez préférer une apparition plus douce, grâce à l'ordre FADE qui accepte différents paramètres modulant la vitesse d'apparition. C'est beau, on se croirait à Lourdes…

Vous pouvez jouer sur les différents plans graphiques (Bit Planes) de vos images, en protéger certains et modifier les autres, activer le cycles de couleur bien connu de DPaint, modifier une couleur de la palette, activer ou désactiver le mode transparent pour la couleur N°O (le fond noir de DPaint).

Chacun de ces effets est simplement effectué par un ordre clair et toujours logique, par exemple FADE1, 2, 10 va afficher progressivement le buffer N°2 à la vitesse de maxi (10). De plus, et c'est là que l'on retrouve le langage de programmation, chacun des paramètres peut être un chiffre, mais aussi une variable, ou même une variable calculée. Ainsi pour reprendre l'exemple ci-dessus, « FADE 1, Buffer, Vitesse » ou bien « FADE sens, Buffer+1, Vitesse/2 » sont également valables. C'est gènial et très souple.

La fonction la plus spectaculaire est BLIT, qui permet d'utiliser le Blitter (mais oui !) et de copier des parties d'image dans une autre, à très grande vitesse, pour faire des animations par exemple. Ainsi vous pouvez prévoir les différentes images d'un bonhomme en train de marcher sur une peau de banane à un passage à niveau, pendant que le Pape fait une allocution télévisée et que les techniciens d'Antenne 2 posent un préavis de grève, puis de programmer la découpe de chaque image successivement pour les afficher les unes après les autres au même endroit, donnant ainsi l'impression du mouvement (quoique du côté d'Antenne 2 on ne puisse pas à proprement parler de mouvement, à part celui des grève. Et même, le Pape… Bref, heureusement que vous avez mis une banane…).

LE SON

De même que les images sont chargées dans des buffers, les sons bénéficient des mêmes facilités d'utilisation dans Director, qu'un possesseur de Bons du Trésor a pour retrancher de ses revenus ses investissements dans des emprunts d'état. La taille limite n'est fixée que par la mémoire disponible dans un cas et votre degré de copinage avec votre percepteur dans l'autre. Il est possible, par la seule fonction « play » de lancer un fond sonore, puis de l'interrompre, ou bien de le jouer plus ou moins vite. Vous pouvez programmer le nombre de fois qu'un morceau sera joué, ou bien si il doit tourner en boucle. Le volume est bien entendu modulable et il est possible d'interrompre un morceau soit brutalement, ce qui est assez peu courtois il faut bien le dire, soit en faisant baisser progressivement le volume, chose qui est beaucoup plus couramment pratiquée dans la bonne société.

LA PROGRAMMATION

Les fonctions de base d'un langage de programmation, sont au rendez-vous avec THE DIRECTOR, ne vous en faites pas...

Il y a les variables, indicées ou pas, mais toujours entières dans la fourchette -2147483648 (vaste, la fourchette). Les variables acceptent 8 caractères (ce qui est beaucoup si je le compare à ma femme qui a du mal à accepter le mien) et font la différence entre majuscules et minuscules, ce qui devrait être interdit par les droits de l'homme.

Les tests logiques répondent présents à l'appel, avec une batterie de IF ENDIF ELSE GOTO GOSUB. Toutes les lignes de branchement peuvent être, soit des chiffres (GOTO 100), des labels (GOTO FIN), ou des variables calculées (GOTO 100), des labels (GOTO FIN), ou des variables calculées (GOTO 100*Variable).

Il y a un générateur de nombres aléatoires (vous savez, comme au loto, sauf qu'avec Director, c'est vraiment du hasard), des fonctions de gestion de la souris et/ou du clavier. Il est possible de faire des saisies au clavier par la classique fonction INPUT et faire des saisies au clavier par la classique fonction INPUT, et d'écrire avec TEXT. Il existe l'ordre PRINT qui, lui, écrit dans la fenêtre CLI, ce qui est très sympa de sa part. Qu'il en soit remercié ici.

Il est possible de gérer des fichiers extérieurs avec des ordres comme OPEN READ WRITE (error ?).

Vous pouvez choisir n'importe quelle police de caractère, pourvu qu'elle soit sur le disque.

Vous pouvez dessiner à l'écran avec des ordres comme POINT RECT ELLIPSE DRAW CIRCLE.

Vous pouvez tester la taille mémoire Chip et Fast aussi facilement que vous prenez un café.

Vous pouvez m'envoyer des chèques.

Vous avez la possibilité de récupérer la mémoire précédemment occupée par un buffer, si celui-ci ne vous sert plus.



EN CONCLUSION

THE DIRECTOR est un super programme axé graphisme et son, mais qui n'oublie pas d'être aisé à appréhender et performant. Les résultats sont très spectaculaires et d'une facture très « pro ».

Il accepte tous les formats d'image de 320 x 200 en 2 couleurs jusqu'au mode HAM. Il accepte également de faire jouer les animations générées avec Vidéoscape, pour les intégrer dans vos scripts. Imaginez par exemple le F15 de Vidéoscape vous passant au ras de l'écran, avec un fond sonore digitalisé et un décor fait avec DPaint ou bien lui aussi digitalisé...

La documentation est très bien faite, avec de très nombreux exemples et des dessins très clairs pour expliquer par exemple le principe du double buffering (modifier une image en mémoire, avant de l'afficher, pour que l'on ne voit que le résultat de la modif et non pas la modif elle-même).

Je conseille ce Soft, sans la moindre hésitation, à tous ceux qui désirent faire vivre leurs dessins ou bien créer des animations pour leur plaisir ou bien leur travail, car il est rare de faire coïncider les deux.

Norbert

(1) ... en carton

Enfin!



Les **vrais** logiciels d'AEGIS Development sont distribués en France par

LUCIS
SOFTWARE

L'Amiga est une machine extraordinaire...mais elle ne serait rien sans logiciel de qualité. AEGIS Development est associée depuis toujours au phénomène Amiga. Les produits conçus par AEGIS Development sont de réels standards en graphisme, en animation vidéo ou même en synthèse musicale.

AEGIS SONIX,

Synthèse musicale et clavier électronique.

Complément sonore indispensable de l'Amiga, Sonix permet de créer plusieurs types d'instruments et de les faire jouer sur une partition. Pilotant les quatre voix de l'ordinateur, il supporte aussi 8 voix MIDI, sauve ses partitions et ses instruments en format IFF et RFF. Sonix peut échanger très simplement des fichiers sonores avec Lights, Camera, Action! ou récupérer des sons digitalisés avec Audiomaster.

Réf. AEG0120 Version 2.0, Prix Public TTC: **790 F**

AEGIS AUDIOMASTER,

Edition et digitalisation de sons.

Idéal pour l'échantillonage de son, ce programme est un éditeur d'instrument des plus performants. Il permet aussi la génération de nombreux effets spéciaux, tout en restant compatible avec la norme IFF et RFF. Performant, Audiomaster exploitera au maximum la capacité mémoire de l'Amiga (jusqu'à 9,5 Mo).

Réf. AEG0210 Prix Public TTC: **590 F**

VIDEOSCAPE 3D,

Système interactif d'animation en 3 Dimensions.

Destiné à des utilisateurs vidéophiles amateurs ou professionnels, Videoscape est un générateur sophistiqué d'animations en 3 Dimensions. On y créé des objets tri-dimensionnels qu'on anime dans un univers où l'on placera une source de lumière et une caméra pour enregistrer les images. Le résultat étant stocké dans un fichier au format ANIM, on pourra faire "rejouer" l'animation enregistrée à loisir. Fonctionne en mode HAM (4096 couleurs).

Réf AEG0320 Version 2.0, Prix Public TTC: **1990 F**

VIDEOTITLER,

Générateur de Titre et de Présentation.

Videotitler transforme votre Amiga en un puissant générateur de titre. Parfait pour les présentations ou la vidéo, ce programme utilise les polices de caractères de l'Amiga, des polices vectorielles "Poly-fonts" et de nombreux effets. Fourni avec VideoTitler, le programme VideoSeg permet la présentation d'images fixes (IFF) et même animées (ANIM).

Réf.AEG0420 Version 1.1, Prix Public TTC: **1490 F**

LIGHTS, CAMERA, ACTION! *Nouveau!*

Présentation avec Graphisme, Animation et Musique

Ce logiciel combine les images IFF, les animations ANIM, les partitions créées avec Sonix et les sons digitalisés au f o r -mat IFF pour créer des présentations complètes. Doté de nombreux effets spéciaux, Lights, Camera, Action! est l'outil de présentation multi-média par excellence.

Réf. AEG0510 Prix Public TTC: **790 F**

MODELER 3D, *Nouveau!*

Générateur d'objet 3D

Partenaire indispensable de Videoscape 3D, ce générateur d'objet peut échanger des données avec Videoscape, Aegis Draw 2000 et Sculpt 3D de Byte-by-Byte. Muni d'une interface-utilisateur très simple, il facilite l'élaboration et accélère la réalisation d'animations en 3 Dimensions.

Réf. AEG0610 Prix Public TTC: **990 F**

LUCIS
SOFTWARE

distribue en France les logiciels spécialisés de



REFERENCE	QTE	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		
TOTAL TTC		

* NORMAL 20 F
RECOMMANDE 40 F

Date

Nom
Adresse
Code Postal
Ville
☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP
Libellez vos chèques à l'ordre de A D F I

Signature

LUCIS Software
18 Avenue des Champs-Elysées
75008 PARIS

Les produits AEGIS distribués par LUCIS Software incluent un manuel d'utilisation en français, dès sa disponibilité et un support technique d'une durée d'un an

CR7


Micro
NEWS
PLEIN DE CADEAUX!
2 CONCOURS !
MICROIDS & US GOLD
PREVIEWS
PURPLE SATURN DAY,
L'OISEAU DU TEMPS,
TINTIN,
TITAN...
GENIAL
LES CHEQUES-MICRO
POSTER CARALI
N°16
DÉCEMBRE 1988
M 2843 - 16 - 20,00 F
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95
3792843020006 00160



944 TURBO CUP
IL EST ARRIVE



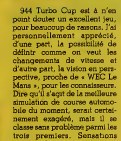
« IL » ? C'est certainement le jeu français le plus attendu de ces derniers mois, j'ai nommé 944 Turbo Cup. Rappelons donc rapidement sa petite histoire...

Tout a commencé par le sponsoring par Loriciels de la Porshe 944 Turbo de René Metge dans la célèbre course Turbo Cup, qui était à la fois un coup publicitaire pour le petit chat, mais également une manière comme une autre d'annoncer le jeu. Depuis, Loriciels n'a pas manqué une seule fois de faire part des résultats de René Metge dans chacune des quatre épreuves de la course : Magny-Cours, Dijon-Prenois, Nogaro et Paul Ricard.

Le jeu vous met bien entendu aux commandes de la 944 Turbo et même dans la peau de René Metge. Après chargement (avec une page de présentation aussi superbe et une musique digitalisée mais nulle), un petit menu graphique vous invite à choisir le circuit sur lequel vous allez courir. Le curseur est déjà positionné sur Nogaro, le plus facile.

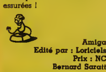
Viennent alors les qualifications : un petit tour de circuit en solitaire, au cours duquel il faudra faire le meilleur temps possible pour partir de la meilleure place possible. La voiture est vue du dessus et le circuit en perspective, ce qui offre un champ de vision aussi grand que pratique. Par défaut, le programme se charge tout seul comme un grand, des changements de vitesse. Si cette option peut être appréciée dans le phase de ses qualifications, je la déconseille totalement pendant la course : pouvoir passer les rapports quand et comme on veut est un des facteurs essentiels pour la victoire. Contrairement à beaucoup trop d'autres jeux, la route n'est pas plate : bosses et dénivellations sont de la partie, mais en quantité insuffisante à mon goût. Je suppose que cela est dû à la perfection de la reproduction des circuits...

Enfin, voilà la course. La voiture du joueur est très facile à distinguer de celle des autres concurrents : elle est bleue, les autres sont marrons. Le départ est donné et je réussis à rester dans le peloton de tête. Bien, y'a qu'à continuer. Premier virage bien passé, attention au second : légèrement plus rentrant, il faut bien ralentir, voire rétrograder, avant de le négocier. Ce qui est fait, avec brio dois-je dire. Mais qu'est-ce qu'il me fait, celui-là ? Eh oui, voilà l'un des plus gros défauts de 944 Turbo Cup : les autres concurrents ont une fâcheuse tendance à se jeter sur la voiture du joueur, genre stock-car, ce qui est loin d'être vrai dans la véritable course. Et bien entendu, le programme gère les collisions... mais toujours au détriment du joueur. Dans tous les cas, c'est lui qui se retrouve soit dans le décor, soit les quatre fers en l'air ! Avouez que c'est un peu gênant...

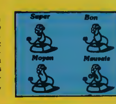


Sinon, au niveau réalisation, rien (ou presque) à redire : la vitesse est amplement suffisante pour donner un effet réaliste, les décors sont assez réussis et les sprites des voitures digitalisés. Le reproche se situe au niveau du son du moteur, pas vraiment génial. Les crissements de pneus, en revanche, attention, c'est du super.

944 Turbo Cup est à n'en point douter un excellent jeu, pour beaucoup de raisons. J'ai personnellement apprécié, d'une part, la possibilité de définir comme on veut les changements de vitesse et d'autre part, la vision en perspective, proche de « WEC Le Mans », pour les connaisseurs. Dire qu'il s'agit de la meilleure simulation de course automobile du moment, serait certainement exagéré, mais il se classe sans problème parmi les trois premiers. Sensations assurées !



Amiga
Edité par : Loriciels
Prix : NC
Bernard Saratt



ZYNAPS

Dans l'univers intergalactique, à bord d'un chasseur Scorpion MK1, vous vous évadez d'une base extra-terrestre. L'univers sidéral est infesté d'ennemis que vous devez détruire à tout prix. La bataille fait rage parmi des orages d'astéroïdes. Puis, vous arrivez à proximité d'une base ennemie et vous vous mettez à la recherche de leur forteresse secrète que vous ne tardez pas à découvrir.



Jeu de tir par excellence, vous allez détruire tout ce qui bouge. Votre chasseur est muni de lasers à impulsions, de bombes à plasma, de missiles à homing et à tête chercheuse. Mais au départ, vous ne disposez que des lasers. On peut accéder à d'autres types d'équipements, à l'aide d'une épuisette à énergie, qui ne fonctionne que lorsque l'on récupère l'énergie perdue par l'ennemi, lors de sa destruction. Selon votre niveau d'énergie vous pouvez augmenter votre vitesse mais attention, toute fausse manœuvre peut vous coûter la vie (enfin celle de votre chasseur). N'allez pas heurter les bords du décor.

Le scénario n'est pas très original mais, doté des graphismes de Pete Lyon et d'un scrolling horizontal parfait, Zynaps ravira incontestablement les amateurs de ce type de jeu.

Laure Elhardy
Amiga
Edité par Hewson
Prix : 220 F



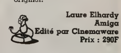
ROCKET RANGER

Le scénario de Rocket Ranger est digne des meilleurs films de science-fiction. Des savants vivant en 2040 retournent en 1940, grâce à une machine à remonter le temps. Ils sont détenteurs d'un message tragique : en 2040, le monde vit sous l'oppression nazie. Il semble que vers 1940, l'Allemagne nazie soit devenue toute puissante, grâce à la découverte du lunarium. Ce dernier permettait aux Zeppelins de voler à haute altitude, hors de portée des avions de chasse. Rien donc ne pouvait plus arrêter ces engins de mort. Vous avez été choisi pour découvrir leurs bases secrètes et détruire les sources de leur puissance. Les passagers du futur vous remettent divers documents et objets, dont vous aurez besoin pour accomplir votre mission : un jeu de fusées Himmelwurfer et son volant de décodage secret, un pistolet à rayons Schmeisser et un bracelet détecteur Téléfunken (non, je ne suis pas payée pour faire de la publicité !)

Au même moment, à Washington, les nazis enlèvent dans un Zeppelin, Otto Barnsdorf, un grand savant américain et sa fille Jane qui fut votre camarade de classe. Ils veulent se servir de Barnsdorf pour améliorer leur production de lunarium et de Jane pour tester leur nouveau système de contrôle psychique. Vous seul pouvez voler assez haut pour les sauver. Leurs vies, ainsi que le futur de l'humanité, sont entre vos mains.

Sauver l'humanité c'est bien, mais ce n'est pas si simple, il faut commencer par le début. C'est-à-dire, après avoir consulté une splendide carte d'état-major, trouver du lunarium pour vous envoler, oh homme fusée ! et décoller, c'est dur, extrêmement dur. Enfin, deux mois (fictifs, bien sûr) après avoir plongé le nez toutes les 30 secondes en direction du sol, vous réussissez votre décollage... l'homme volant, le rêve d'Icare. Vous atterrissez alors dans une usine nazie, alors que la construction d'une fusée pour aller sur la lune est en cours... Cette avance sur la technologie de l'époque vous laisse tout à fait perplexe. Pas trop longtemps, car au moment où vous décidez de pénétrer dans le laboratoire, arrive un garde nazi. Un beau pugilat, difficilement géré par le joystick, va commencer. Si vous réussissez à échapper à cette brute épaisse, une nouvelle va alors vous flanquer un rude coup à l'estomac. Vous apprenez par vos agents que la principale source de lunarium provient de la lune (qui l'eût cru ! et que de plus, les nazis ont emmené sur cet astre nacré votre douce amie Jane en captivité. Une solution simple existe à ce gigantesque problème : récupérer des matériaux, les assembler et construire une fusée pour un joli voyage interplanétaire. Ce n'est pas cela qui va vous arrêter, la vie de Jane est en danger (l'amour, toujours l'amour !) et ne l'oublions pas, le futur de l'humanité tient dans vos blanches mains qui, pour l'instant, commencent à trembler sérieusement.

Les graphismes de bon niveau utilisent pleinement les qualités de l'Amiga. Les quelques commentaires qui émaillent l'aventure sont malheureusement en anglais. La notice (en français) reste plus que succinte quant au maniement du jeu. La gestion au joystick pèche un peu par manque de précision et certains pourront trouver ce jeu un peu lent. Hormis ces quelques réserves, Rocket-Ranger n'en est pas moins un jeu mi-aventure mi-arcade très original.

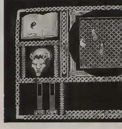


Laure Elhardy
Amiga
Edité par Cinemaware
Prix : 290F



WIZARD WARZ

Wizard Warz est un jeu initiatique. Il se propose de faire de vous un sorcier accompli. Au



début du jeu, vous êtes un apprenti sorcier et vous vous munissez de quelques sorts, afin d'être paré au mieux contre les mauvaises rencontres. Celles-ci ne vont pas tarder, vous allez très vite rencontrer six monstres sur votre chemin. Chacun d'eux est gardien d'un trésor. Vous devez les vaincre et restituer chaque trésor à la ville à laquelle il appartient. Cette mission accomplie, vous arrivez dans une septième ville. Là vous attend toute une série de combats, ceci afin de vérifier si vous êtes en mesure de défier les sept magiciens. Cet endroit est fréquenté par environ trente monstres, de force et de vulnérabilité différentes. Cette dure expérience va vous permettre d'expérimenter l'efficacité de vos sorts et d'en gagner de nouveaux au fil des combats. Si vous sortez vivant de ce champ de bataille, vous arrivez alors au fief des sept magiciens. Le repaire de chacun d'eux est gardé par une bien curieuse créature. Mais il n'est plus temps de reculer, car une fois débarrassé du gardien, vous attend l'ultime épreuve : le combat avec le magicien. De cette lutte dépend l'obtention de votre titre de sorcier, êtes-vous prêt à en payer le prix ? L'organisation du jeu est assez originale : au centre s'ouvre la fenêtre où se déroule l'action (voyages, rencontres, combats...) ; à gauche, des icônes représentent le livre de sorts du joueur, sa photo, ainsi que des jauges permettant de connaître à tout moment ses trois niveaux d'énergie (physique, mentale et spirituelle) ; de l'autre côté sont reproduits les mêmes éléments, pour l'ennemi en cours.

Les aventures de notre apprenti sorcier sont rythmées par une musique médiévale de bon aloi. Le graphisme des monstres n'a rien de très original et reste de facture très classique. Bien que correctement réalisé, Wizard Warz semble désuet. Il fait partie de ces jeux dont la formule a été trop testée, remakes incessants et ressemblants d'un scénario vieux comme l'humanité : sorciers, sorts, monstres, pouvoir et herbe de perlinpinpin... A réserver aux amateurs du genre.

Laure Elhardy
Amiga
Edité par Canvas Software
prix : 260 F

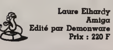
ANDROMEDA MISSION



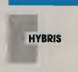
Atterrissage forcé sur une planète inconnue à bord de votre vaisseau... Il faut détruire tout ce qui bouge, comme d'habitude ! Sous un ciel noir, le sol vert de cette planète défile sous vos ailes. Le scrolling vertical est parfait. Puis subitement arrivent des hordes de vaisseaux à allures de bêtes. Attention, elles sont féroces et vous cenardent sans discontinuer. Bien sûr il faut éviter leur tir, surtout celles qui vous criblent de coups doubles ou triples, car ce sont les plus virulentes. Parfois apparaît une sphère et si vous la détruisez, vous pouvez augmenter votre puissance et votre rapidité de jeu. Si l'une de ces grosses bêtes vous percute, vous perdez immédiatement votre appareil et vous n'en avez que trois. Mais rassurez-vous, trois vaisseaux c'est grandement suffisant pour perdre !...

Après de nombreux essais et ayant toujours conservé mon premier appareil, le jeu se ralentit soudainement et chose surprenante, un gros vaisseau mère apparaît. Alors, heureux, je me dis qu'il vient me chercher pour m'emmener au niveau suivant. Oh ! catastrophe, je suis bloqué dans le bas de l'écran et le vaisseau mère détruit mes appareils l'un après l'autre. Et pour finir, un message encourageant apparaît à l'écran... « Game over »... un comble !

Après cinq ou six heures de jeu, des crampes plein les mains, d'innombrables tics nerveux, je n'ai jamais réussi à dépasser le niveau 00. Donc j'en conclu que, soit je suis nul, soit c'est un jeu de m.... Et je penche pour la seconde solution. D'autant plus que j'ai fait essayer ce jeu à deux fanas du joystick, qui ont été aussi lamentables que moi. La seule raison que l'on puisse invoquer pour acheter ce produit, est que c'est le seul jeu où on ne dépasse pas le premier niveau !... Et de plus, point de notice pour nous éclairer sur le mystère du passage aux quinze autres niveaux annoncés.



Laure Elhardy
Amiga
Edité par Demonware
Prix : 220 F



HYBRIS

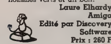
Les autorités de la planète Terre contactent le personnel d'Hybris, une station spatiale basée aux confins de l'univers, et lui ordonnent de retrouver les membres d'une colonie ter-



rienne, échoués probablement sur la planète Jurica, proche d'Hybris. Jusque-là toutes les tentatives de communication ont échouées mais les capteurs hyper-sensibles d'Hybris ont repéré d'étranges formations sur le sol de cette planète. Les terriens seraient-ils à la merci de forces extra-terrestres ennemies ? Hybris envoie alors en mission ses deux meilleurs pilotes, afin de retrouver les terriens et les secourir. Une fois largué de la station spatiale, votre vaisseau survole Jurica. La planète semble déserte, lorsque tout à coup, des hordes de vaisseaux de toutes formes et de toutes tailles surgissent et vous assaillent de toute part. L'impact de leur tir est plus ou moins dangereux selon le point du vaisseau atteint. Heureusement en tirant sur des cubes d'énergie, vous pouvez décupler vos pouvoirs et obtenir des bonus : extra-missiles, meilleur pouvoir de tir et pourquoi pas l'invincibilité ! Trois super bombes sont également mises à votre disposition en cas de dernier recours.

Par-delà les mers, au-dessus des montagnes déchiquetées et des plaines désertes, va ainsi se dérouler une lutte titanesque à l'issue incertaine. Parviendrez-vous à retrouver les terriens et à regagner Hybris ?

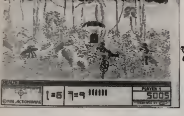
Selon le talent de chacun, plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Le scrolling vertical est fluide et correctement réalisé. Les graphismes ne sont pas délirants, mais leurs teintes sont douces. Une musique saccadée rythme l'action de ce nouveau « Shoot'em up ». Un de plus à ajouter à votre collection de pourfendeurs de petits hommes verts et un bon.



Laure Elhardy
Amiga
Edité par Discovery Software
Prix : 260 F

P.O.W.

A l'issue d'un rude combat, certains de vos compatriotes sont faits prisonniers. Ils sont détenus dans un village, dans de mauvaises conditions. Avec quelques hommes, vous êtes chargé de vous infiltrer derrière les lignes ennemies, de délivrer vos soldats et de les ramener saufs dans leurs familles.



Quand l'aventure débute, vous êtes muté dans un camp militaire, dans lequel vous devez vous entraîner à tirer sur des cibles mouvantes. C'est là que, selon votre habileté, vous allez gagner vos galons de sergent et peut-être même de Général. Plus votre grade est important et plus passionnantes seront vos missions.

Après ce dur entraînement, vous voilà fin prêt à exécuter votre tâche. Vous êtes alors parachuté en pleine jungle sous un tir ennemi bien nourri. C'est votre première grande épreuve : survivre dans la jungle en détruisant tous vos ennemis. Mais vos munitions sont comptées. Heureusement, au fil des jours, un avion largue des munitions et de quoi vous soigner.

Cette épreuve accomplie avec succès, vous consultez votre carte topographique et déterminez votre itinéraire pour approcher du village. Mais pour atteindre votre but, il vous faut traverser un pont tenu par les troupes ennemies...

Conçu selon un scénario un peu usé et facile, j'éprouvais quelques hésitations avant d'afficher ce produit. Mais à présent, je dois avouer que P.O.W., doté de bon graphismes et de sons réalistes qui utilisent pleinement les capacités de la machine, est vraiment passionnant. Arcade et aventure bien dosés en font un jeu excellent. P.O.W. se joue à la souris, seul ou à deux, mais aussi au pistolet.

Laure Elhardy
Amiga
Edité par Actionware
Prix : 280 F

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Ou « Le tour du monde en 80 jours » dans la langue de Racine. L'œuvre de Jules Vernes inspire décidément les éditeurs de logiciels, ces temps-ci. Il est vrai qu'il y a de la matière et de l'inauguration à puiser. Pour ceux qui n'auraient jamais ouï mot de cette fabuleuse aventure, je vais vous la raconter.

Un soir de brume, Phileas Fogg, citoyen tout à fait honorable de la ville de Londres, passait la soirée dans son club. Quelques whiskies de trop eurent raison de lui et, perdant toute sa réserve britannique, il se lanca alors dans un pari fou : faire le tour du monde en 80 jours ?

Cela se passait en 1872 et bien sûr, ni le TGV, ni le Concorde n'avaient encore été inventés. Le temps d'une petite partie de cartes et nous retrouvons notre héros alors qu'il vient d'arriver en Inde. Les voies de circulation étant pratiquement inexistantes, il doit donc traverser la jungle. Là, il se trouve confronté à mille dangers (indigènes, tigres, trappes dans le sol), même les divinités indiennes s'en mêlent, et deux géants bleus tentent de le fusiller du regard. Son itinéraire le mènera ainsi au Japon et en Amérique du Nord ou de nouvelles péripéties l'attendent. Réussira-t-il à survivre à toutes ces épreuves et à rentrer en Angleterre à temps ?



Malgré un théme intéressant, des graphismes colorés et fouillés, la difficulté pour évoluer d'un tableau au suivant découragera vite ceux qui aiment progresser rapidement dans une aventure. Around the world in 80 days est, néanmoins, un jeu d'aventures/arcade de bon niveau.



Laure Elhardy
Amiga
Edité par Rainbow Arts
Prix : n.c.

FUSION



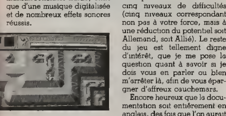
A bord d'un vaisseau microscopique composé d'un ravitailleur et d'un véhicule d'assaut, vous êtes chargé de sauver la galaxie (rien que çà !).

Vous devez retrouvez les morceaux d'une bombe. Ces derniers sont éparpillés parmi un dédale de niveaux appelés couches extra-terrestress. De plus, ils sont généralement cachés dans des galeries protégées par des portillons et des boutons. Une fois tous les éléments retrouvés, vous devez retourner à la première couche extra-terrestre afin de faire exploser la grande bombe. Bien entendu, votre mission est contrariée par une foule d'engins ennemis, aussi nombreux que dangereux : missiles à tête chercheuse, planosphère pivotantes, nitrosouris..., j'en passe et des meilleurs.

Deux niveaux de jeux possibles, un normal et un niveau expert pour les amateurs de sensations fortes.

A la fois jeu d'arcade et de stratégie, Fusion est un peu hermétique au premier abord. Mais une fois ce stade dépassé, vous apprécierez vite les remarquables qualités de ce

jeu. Il est agrémenté de graphismes chatoyants et harmonieux, d'un scrolling multidirectionnel fluide, ainsi que d'une musique digitalisée et de nombreux effets sonores réussis.





Laure Elhardy
Amiga
Edité par Electronic Arts
Prix : 260 F

WARGAG ET BOULES DE GOMME

Je ne suis pas bien sûr d'avoir tout compris ! Mais qu'est-ce donc que ce « Panzer Strike » là ?

Est-ce que la manipulation génétique aurait déjà fait des ravages dans les cerveaux déjà torturés des programmeurs de chez S. S. I ? Je ne le sais point (d'exclamation). En revanche, ce que je sais, c'est que ce « wargame » là, tient plus du « wargag » que d'un subtil jeux stratégique comme je les aime. Certes, S. S. I n'a pas l'habitude de m'étonner par la qualité de ses jeux, mais là, je dois dire que la cote d'alerte est atteinte et probablement même dépassée.

Panzer Strike à une légère tendance (environ 99 %) à ressembler à « Battle Group », « Kampfguppe », ou bien même « Mech Brigade » qui avaient déjà tendance à se ressembler entre eux, ce qui me pose un grave problème car je ne sais plus duquel je parle actuellement.

Comme dans « Warship » (tiens, je l'avais oublié celui-là...) la première phase du jeu vous permet de choisir entre cinq niveaux de difficultés (cinq niveaux correspondant non pas à votre force, mais à une réduction du potentiel soit Allemand, soit Allié). Le reste du jeu est tellement digne d'intérêt, que je me pose la question quant à savoir si je dois vous en parler ou bien m'arrêter là, afin de vous épargner d'affreux cauchemars.

Encore heureux que la documentation soit entièrement en anglais, des fois que l'on aurait pu essayer de jouer sans trop se prendre la tête.

S'il vous plaît m'sieur S.S.I, vous pourriez pas m'en faire un vrai... de wargame... hein... M'sieur S. S. I, juste un petit...

Capt. Treize.
C64
Edité par : S.S.I.
Prix : NC

CYBERNOID II

A l'heure où Cybernoidtoutcourt sort sur Amiga, Hewson Consultants n'a pu résister à l'envie de nous concocter une petite suite à ce super jeu d'arcade-aventure. Grand bien lui fasse, d'autant plus que pour une fois dans l'histoire des suites, qu'il s'agisse de logiciel, de film ou de quoique ce soit d'autre, le second épisode est tout aussi intéressant que le premier, voire même plus.

Pas de problème, on retrouve bien là tout l'esprit de Cybernoid qui avait fait son succès, c'est-à-dire des salles à la difficulté à la fois savamment dosée et progressive, et donc tout à fait adaptées à un énervement précoce. En clair, ce jeu est en même temps génial et plus que prenant. Au risque de me répéter, il est encore meilleur que le premier, ce qui n'est pas peu dire.

C64 Edité par :
Hewson Consultants
Prix : NC
Bernad Saratt



MADE IN FRANCE

Zlot à tous, c'est encore moi... Bon ben ça y est quand même : si si, Ere Informatique commercialise enfin Captain Blood, The Amiga version. Bon, si vous êtes des lecteurs assidus (Attention, je prend les noms...), vous le saviez déjà depuis la preview scoop du numéro 5, mais sachez quand même que cette fois, c'est bien chez votre revendeur habituel que ce soft vous attend, bande de petits veinards. Sniff, sniff, un des plus grand suspens de l'adaptation micro-informatique prend fin. Pathétique non ? Bon, il y a quand même d'autres programmes ce mois-ci, mais je suis tellement content, je n'y croyais plus. Allez, accrochez-vous à votre fauteuil, j'enclenche la vitesse démesurée !

WARLOCK'S QUEST : Ine angliche ine ze texte

Bon, cette fois, le sujet est spécial. C'est bien du Made in France, mais pas du Distributed by France. Pour la petite et même la grande (je suis trop bon quand même) histoire, sachez qu'il s'agit d'un jeu qui a été développé par notre Ere Informatique national et distribué par une boîte anglo-saxonne, Three-Sixty, vous savez ceux à qui nous devons Dark Castle. Voyons un peu ce que cela peut être...

Vous avez un magicien qui passe son temps à détruire des affreux monstres et ainsi on avance de tableau en tableau, pour récupérer les pièces de son armure : ça aurait pu donner un Ghost and Goblins (je sens le coeur des fans 16/32 bits se contracter) très honorable, mais la faiblesse des graphismes et l'intérêt plus que limité, rabaissent considérablement la qualité du soft. C'est très décevant tout ça.

GALACTIC CONQUEROR : du sang neuf, que diable !

Titus est certainement une des maisons les plus productives en matière de logiciels de jeu : quasiment un soft par mois depuis la rentrée... Malheureusement, bien que leurs produits soient quand même de bonne facture, il y a un certain air de famille qui nuit énormément à l'intérêt du jeu : ceux qui connaissent tous les softs de Titus, voient certainement de quoi je parle. M'enfin, tout ça pour vous apprendre que Galactic Conqueror est sorti.

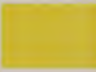
C'est certainement le meilleur logiciel que Titus ait réalisé sur Amiga. Je parlais de l'intérêt des jeux de Titus, car il semble que l'on ait pris conscience qu'il fallait atténuer cette faiblesse qui caractérise tous les logiciel de cette boîte : c'est pour cette raison que ce jeu, même si visuellement il ne change pas beaucoup de ses prédécesseurs, est quand même le plus abouti qui nous provienne de Gagny, le QG de Titus.

Tout commence par l'entraînement, ou vous vous familiarisez avec les commandes de votre vaisseau (rappelant étrangement un chasseur X, le bougre !) très maniable d'ailleurs. Ensuite les choses sérieuses commencent : après identification de l'ennemi depuis le vaisseau-mère et détermination de sa position, vous vous retrouvez seul aux commandes face à lui (ah ! Les vaches). Le principe est simple : faire exploser tous les Aliens qui se trouveront sur votre passage. C'est le shoot'em up 3D de Titus qui est de retour.



D'un point de vue réalisation, après une présentation des plus classique (l'habituelle boucle digitalisée, d'ailleurs ici moins longue que sur Off Shore Warrior), commencent les festivités. La partie vaisseau-mère est bien réalisée, avec de bons bruitages et la partie 3D est très chouette, mais ça, on en a l'habitude avec Titus. Unique nouveauté : lors du deuxième assaut, il est possible de faire des loopings à la Interceptor et donc de ne pas rester parallèle au sol comme d'habitude. Les graphismes sont un ton en-dessous de ce que Titus lait habituellement, mais Crazy Cars II, leur prochaine réalisation devrait venir réhausser tout ça, vu les photos.

Il est dommage que Titus évolue si lentement, c'est-à-dire que vu leur premier produit Crazy Car et le dernier Galactic Conqueror, on se rend compte qu'en un an, pas grand chose n'a bougé : on astique la carrosserie, on repeint le tout, mais c'est toujours la même carcasse. Pour l'avenir, attendons-nous à mieux. En conclusion, que tous ceux qui se prennent pour Luc Skywalker, le héros de la « Guerre des étoiles » se ruent sur ce soft qui, c'est sûr, leur plaira et que tout ceux qui se prennent pour Napoléon se ruent dans leur asile le plus proche...



LE COCORICO EN OR DU MOIS :

CAPTAIN BLOOD : On n'y croyais plus...

Si je vous dis : « Captain Blood », vous me répondez tous : « Montrez-moi ». Eh bien je peux le faire. Oui ! Il peut le faire... On applaudit bien fort notre sympathique candidat qui gagne une boîte de jeu et qui reviendra pour la grande finale sponsorisée par NASAL Electronique.

Non sérieusement, on est quand même bien content que ce logiciel sorte enfin : quelques fois, je me suis dit qu'Ere Informatique, en vieux de Cinemaware et de ses retards qui n'en finissent plus (style la publicité dans le journal et le logiciel 6 mois plus tard) avait donc décidé de s'y mettre aussi. Et ils n'ont aucune leçon à recevoir des autres : à peu près huit mois que ça doit sortir, la version Amiga du génialissime soft. Bref il est là, même que pour lui faire traverser la manche, on en a sorti une version anglaise. L'attachée d'Ere Informatique m'a même parlé d'une version serbo-croate et une version langage des signes pour sourds et malentendants, mais c'est encore trop secret (je rigole bien sûr).

Tiens, je viens de m'apercevoir que les deux paragraphes précédents n'ont quasiment rien à voir avec le logiciel lui-même. Alors rentrons dans le vif du sujet (Aie ça fait mal). Du point de vue graphique, c'est quasiment le même que sur l'Atari ST (je ne m'étais pas encore plains ce mois-ci) mais ça passe très bien : il était déjà très beau sur ST (si, ça existe la beauté sur Atari). Mon regret, c'est la destruction des planètes moins bien réalisée à mon goût sur Amiga (« Ah ! l'héritique » me diront les purs et durs, jettez un œil pour vous faire une idée). Pour les oreilles, c'est quand même mieux car le silence intersidéral sur ST, c'est pas le pied ! A l'instar de la super digit de Jarre au départ, les explosions et passages en hyper-espace sont en stéréo. Très bon tout ça.





Certains me demanderont pourquoi cette eminente récompense, « le Cocorico en Or », revient à une simple adaptation, c'est parce que ce sont l'intérêt et l'originalité de Blood qui en sont ses points forts. On a beaucoup écrit à son sujet, on en a beaucoup parlé. Jean-Pierre envisage d'ailleurs d'en écrire un livre et moi-même d'en tourner l'adaptation cinématographique, car c'est certainement l'une des histoires les plus appréciées dans ce style de jeu (en effet, pour la majorité des jeux, l'histoire, c'est plutôt : Boum ! argh je meurs).

Alors, je ne vous retiens pas, à votre tour de partir en quête des clônes dans la galaxie.

Ah, on m'apporte une dépêche de dernière minute : le prochain épisode de la série « Guerre des étoiles » de Georges Lucas s'intitulera « The Clône's Wars ». Mince Jean-Pierre, on s'est fait doublés... **EMMANUEL**



CHÈRE COMMODORE REVUE

PEUT MIEUX FAIRE...

Commodore Revue est pour l'ensemble bien réalisé. Mais elle reste une lettre d'informations générales sur la gamme Commodore. J'aimerais y trouver des rubriques plus « techniques », telles que l'apprentissage de la programmation, d'abord l'Amiga Basic puis le langage C, qui sont les plus utilisées sur l'Amiga.

J'aimerais aussi plus de trucs et astuces, ainsi que des listings courts mais qui soient utiles, c'est-à-dire des programmes utilitaires de gestion, de résolution d'équation, de mathématique financière, etc.

De plus je trouve que les logiciels et les périphériques ne sont pas assez étudiés en profondeur.

Voilà pour mon sentiment sur la revue. J'aimerais, enfin, que vous éclairiez ma lanterne sur quelques points techniques de l'Amiga.

J'ai acheté l'extension mémoire A501 pour mon Amiga 500 qui refuse certains programmes comme Crazy Cars. Mon revendeur, ainsi que le manuel d'utilisation de l'extension, précisent qu'il suffit de cliquer sur NoFastMem pour pallier à cela. Hélas, Crazy Cars démarre automatiquement, ce qui m'oblige à éteindre l'ordinateur pour lancer le jeu annulant ainsi l'effet du NoFastMem. N'y-a-t-il aucune procédure pour éviter à chaque fois d'enlever l'extension ? Les Amiga 2000 ont-ils le même problème ?

A propos du nouveau KickStart 1.3 qui sera implanté en série sur les Amiga 500 et 2000, ne va-t-on pas retrouver les mêmes problèmes d'incompatibilité qu'entre les versions 1.1 et 1.2 ?

Connaîtrons-nous des situations analogues à celles du monde MS-DOS sur PC, certains progammes spécifiques à la version 3.2 du MS-DOS ne fonctionnant pas sur la version 2.2 ?

D'autre part, le Kickstart étant logé en ROM, pourra-t-on le changer ?

Enfin, à quand un workbench francisé ainsi qu'un synthétiseur vocal à l'accent français ?

B. BARDIN, St-Etienne

Merci à vous et à tous nos lecteurs qui nous communiquent leurs remarques. Elles ont pour intérêt principal de nous permettre de mieux vous connaître et ainsi de mieux vous satisfaire. Mais malgré toute notre bonne volonté, il y a des souhaits que nous pouvons exaucer et d'autres qu'il nous est impossible de réaliser. La première est de faire un magazine qui couvre tous les centres d'intérêt de nos 20 000 lecteurs. Commodore Revue se veut un généraliste des ordinateurs Commodore, qui est lu aussi bien par le débutant en informatique que le professionnel de la vidéo, en passant par le programmeur acharné, spécialiste du 68000. Loin d'être parfaite, votre revue a su cependant évoluer. En comparant le n° 1 à ce n° 7, personne ne pourra nier notre volonté de coller au mieux à la demande du lecteur, ce que nous continuerons à faire dans les prochains numéros.

Concernant votre problème d'extension mémoire, celui-ci provient en fait de la mauvaise programmation du logiciel que vous possédez. Nous vous conseillerons donc de contacter Titus, pour qu'il vous fournisse une version de Crazy Cars fonctionnant sur un Amiga doté de plus de 512 Ko de RAM.

Pour ce qui est de l'incompatibilité entre le Kickstart 1.3 et les versions antérieures, il ne devrait y avoir aucun problème. En effet, la différence entre 1.2 et 1.3 (cf. Dossier Commodore Revue n°4) ne réside que sur la possibilité de démarrer à partir du disque dur. Le changement de ce Kickstart sur ROM ne pourra s'effectuer que chez un revendeur agréé par Commodore, afin d'effectuer le remplacement et préserver la garantie du matériel. Toutefois, ouvrons une parenthèse sur la marche à suivre lorsque l'on pense rencontrer un problème d'incompatibilité (entre le système et un programme ou un périphérique), il faut d'abord contacter son revendeur, puis l'importateur ou le distributeur du logiciel. En dernier recours et si le problème reste sans solution, contacter le service technique de Commodore France.

Enfin, nous n'avons pour l'instant aucune information sur un Workbench francisé ou en tout autre langue non anglaise. Mais cela fait partie des premières demandes du public et des développeurs, adressées à Commodore International pour le Workbench 1.4, et nous avons bon espoir...

RECHERCHE SETMAP DÉSESPÉRÉMENT...

Je rencontre actuellement un problème étrange et ennuyeux. J'ai acheté mon Amiga 500 il y a peu de temps. Ayant fait une copie de sauvegarde du Workbench, celle-ci démarre sans problème mais s'arrête après un moment, en affichant « Unknown Command Setmap » et je me retrouve avec un clavier QWERTY. Je tiens à préciser que l'original, fourni avec la machine, fonctionne sans le moindre problème. Où est l'erreur ?

J.Y. FEBAUD, Lorient

Ayant convoqué les plus hautes autorités techniques de Commodore Revue, nous nous sommes penchés sur votre problème. Nous ne pouvons confirmer ce que nous vous disons, n'ayant pas l'objet du dilemme entre nos mains. Cependant, nous pensons que votre commande Setmap est bien absente de votre copie et présente sur votre original. Après quelques heures de réflexion, nous en avons déduit que votre disque original pouvait contenir une ou plusieurs erreurs de lecture et notamment sur le fichier de la commande Setmap. Cela dit, celles-ci n'interviennent pas lors de la lecture, mais dans la copie globale du disque, piste à piste. Pour pallier à cela, une seule chose à faire : copier de l'original, ou d'un autre disque sain, la commande Setmap, par un Copy sur la copie du Workbench.

LES AVENTURIERS PERDUS DANS BARD'S TALE...

Voilà, j'ai besoin d'aide pour Bard's Tale I sur Amiga. Je n'arrive pas à trouver l'entrée de la Mangar's Tower. J'ai tout parcouru plusieurs fois, j'ai la plupart des armes nécessaires mais je n'arrive toujours pas à trouver l'entrée...

D. MASSART, Grenade-sur-Adour

Pour tous les fanas de Bard's Tale I sur Amiga, sachez que la solution finale se trouve dans le numéro d'octobre (n°11) de notre confrère GAME Mag.

PETITES ANNONCES

VENTE

Vends carte XT + lecteur 5 pouces 1/4 + docs pour Amiga 2000. Garanti 6 mois, prix très intéressant. Contacter Thierry au 16 99 37 44 24 entre 19 h 30 et 21 heures

Vends Commodore 64 en très bon état + 1530 + 2 joysticks le tout pour 1 200 F Contacter Cédric Maiorna, 8, rue Madiraa, 92400 Courbavoie. Tél. . (1) 47 88 92 05.

Vends Amiga 2000 en version de base + écran couleur 1084 sous garantie, 12 000 F à débattre Extension mémoire 2 méga (2058) pour Amiga 2000 neuve 5 500 F. Livraison sur Paris à domicile. Contacter Xavier au (16) 44 57 27

Stop affaire ! vends C 128 + 1541 + câble 80 col. + power cartridge + lecteur K7 + 12 livres sur C 128 + 200 disks pour 3 000 F. Contacter Bertrand au (1) 47 82 22 31 ou écrire à D Pennickx, 25, rue des Cerisiers, 92700 Colombes

Vends Amiga 1000, 512 K + mon couleur + joystick, logiciels + doc en très bon état (février 1987) pour 7 000 F Vends caméra vidéo Ikegami (sous garantie) réf. ITC 410 + objectif standard CNI 16 MMF 1,6 + logiciel et filtre Digiview pour 4 000 F Contacter M. Frédéric Guinel au (16) 40 69 73 01

Vends C 128 + drive 1571 + lecteur K7 + jeux + utilitaires + disquettes vierges + housses + joystick pour 3 500 F/3 700 F. Contacter Sébastien au (16) 54 98 84 02 le week end ou pendant les vacances.

Vends extension mémoire 512 Ko pour Amigo 500. Prix : 800 F. Tél. : au (16) 84 29 70 après 21 heures.

ÉCHANGE

Amiga 500 cherche correspondants sérieux pour échanger tous programmes. Envoyer liste et propositions à : M. R. BP 190 Bruxelles 4 - 1040 Bruxelles Belgiques.

DIVERS

Club Magic 64 par correspondance sur DK : journal bi-mensuel. Échanges, concours, SOS, tests, trucs, listings, etc. Joindre une enveloppe timbrée SVP Les débutants sont les bienvenus ! Stéphane Lerouvillois Club Magic 64, quartier des Veux, 13400 Aubagne.

Recherche tout Amiga User Son (digits, etc) et graphismes demos, Slides Show. Contacter Jacques Guerreau au (16) 56 31 19 82 ou écrire : Apt 40, 21, cours du Général-de-Gaulle, 33170 Gradignan.

Possesseur Amiga 1000 recherche extension mémoire 1 méga (512 à 1024 K). Faire offre à Olivier Alfonsi, 35, rue du Sergent-Blandan, 54000 Nancy ou tél : (16) 83 27 59 17 ou (16) 82 23 54 11 (W E)

Cherche le plan pour construire un Slot Zorro II à partir du connecteur d'expansion de l'Amiga 500. Vends ordinateur portable Tandy 102 avec modem intégré, 32 K, câble téléphone, livrés le tout pour 3 000 F à débattre. Tél. . (16) 92 72 53 47, demander Philippe.

SHANELLE ET TOUTE LA REDACTION VOUS SOUHAITENT UN JOYEUX NOEL...




BILLIARDS
SIMULATOR
Frédéric AUTECHAUD
Laurent-Pierre GILLIARD
Philippe RULLEAU
Olivier VAYSSETTES
BILLIARDS SIMULATOR, mieux qu'une simple simulation, recrée la véritable ambiance du billard !
Grâce à sa 3e Dimension, offrez-vous le plaisir unique de tourner autour du plateau comme dans une salle de jeu.
Grâce à ses nombreuses options faciles à mettre en œuvre, démultipliez vos possibilités à l'infini.
Grâce à sa convivialité, mesurez-vous à deux ou contre l'ordinateur.
Beau, riche, efficace, BILLIARDS SIMULATOR ranime la passion du billard.
Eric DOIREAU
Jocelyn VALAIS
TEENAGE
Queen
AMIGA VERSION
AMIGA VERSION
PC VERSION
ATTENTION : "Teenage Queen" est un logiciel brûlant, torride... La reine des teenagers est aussi une joueuse de poker de premier ordre, et elle n'a pas fini de vous en faire voir...
L'univers graphique de ce strip-poker est superbe. Jocelyn Valais atteint ici le niveau des Manara, Crepax et autres Libératores.
Jamais vulgaire, "Teenage Queen" vous fera passer des moments que vous n'êtes pas prêt d'oublier...
LOGICIELS POUR
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
ERE INFORMATIQUE SA
INTERNATIONAL

l'intelligence à prix Conforama





1490F

1990F

COMMODORE 64

couleur Comm
onnes avec câble

AMIGA 500

4490F

Avec
manette
moniteur couleur A1084

7290F

Commodore

COMMODORE PC 10 - III

2 lecteurs 5,25-360 K
Moniteur monochrome

8490F

Avec Moniteur couleur

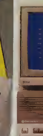
9990F

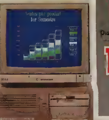
Disponible dans toutes les boutiques micro des magasins.





MAINTENANCE CHEZ VOUS PENDANT 1 AN INCLUSE! + TABLEUR QUATTRO GRATUIT!





COMMODORE PC 20 - III

Disque dur 20 MO + lecteur 5,25
Moniteur monochrome

12490F

Avec Moniteur couleur

13990F

Disponible dans toutes les boutiques micro des magasins.

Micro-ordinateur 16 bits. COMPATIBLE 640 KO, ports parallèle, série et souris, Moniteur MDA, CGA, Hercules, Horloge 4,77 à 9,54 MHz, clavier 102 touches, 3 slots disponibles DOS. 3.2, GW BASIC

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 31 DEC 1988

PERRE CONACT 2271

AMIGA



LE GUIDE DE L'ENVIRONNEMENT AMIGA









BUREAUTIQUE
EDUCATIF
GRAPHISME
LANGAGE/UTILITAIRE
LIVRES
MUSIQUE/SON
PERIPHERIQUES
TELECOM
JEUX
REPERTOIRE



a édité ce catalogue



PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX

BUREAUTIQUE

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Acquisition	gestion de bases de données	Taurus		E
Analyze!	tableur	Micro SystemsSoftware	Amie	D
Beckertext	traitement de texte	Data Becker	Micro Application	D
BEST Business Management	gestion d'entreprise (USA)	BEST	Edu Soft	F
Calcomat	tableur	Micro Application	Micro Application	NC
City Desk	PAO en N/B	Microsearch	Edu Soft	E
Comptagepi	comptabilité	AGEPI	AGEPI	F
Datamat	gestion de fichier	Micro Application	Micro Application	C
Excellence!	traitement de texte	Micro Systems Software	Imaco	F
Expert Système Kit	diagnostic et prévision	Interactive Analytic		D
Flow	processeur d'idées	New Horizons Software	Edu Soft	D
Kindwords	traitement de texte en français	The Disc Company	The Disc Company	D
Laserscript	complément Pagesetter	Gold Disk	Guillemot	C
Lattice Unicalc Spreadsheet	tableur	Lattice		D
Logistix	logiciel intégré	Grafox	Guillemot	D
Maxi Desk	utilitaires divers de bureau	Maxisoft	Edu Soft	C
Maxiplan 500	tableur en français	OXXI	Kimatek	D
Maxiplan plus	tableur en français	OXXI	Kimatek	D
Miamigafile	gestion de fichiers	Softwood		D
Pagesetter	logiciel de PAO en français	Gold Disk	MicroApplication	E
Professional Page	PAO professionnelle en français	Gold Disk	Micro Application	F
Prowrite	traitement de texte français	New Horizons Software	Vaugeois Electronique	E
Publisher 1000	logiciel de PAO	Northeast Software Group	AMIE	E
Publisher Plus	logiciel de PAO	Brown-Wagh	Imaco	C
Scribble!	traitement de texte	Micro Systems Software	AMIE	D
Shakespeare	PAO en couleur	Infinity Software	Edu Soft, Guillemot	E
Superbase Personal	gestion de bases de données	Micro Application	Micro Application	D
Superbase Personal 2	gestion de bases de données	Micro Application	Micro Application	NC
Superbase Professional	gestion de bases de données professionnelle	Precision Software / M.A	Micro Application	F
Talker	traitement de texte	Finally Software	Edu Soft	NC
Textcraft plus	traitement de texte	Commodore France	Commodore France	D
Update Superbase Pro	gestion de bases de données professionnelle	Micro Application	Micro Application	D
VIP Professional	tableur intégré type Lotus 1-2-3	VIP Technologies	Edu Soft, Guillemot	E
Viza Write	traitement de texte	Viza Software	Guillemot	D
Word 7	traitement de texte	Edusoft	Edusoft	D
Wordperfect 4.1	traitement de texte	Word Perfect	Word Perfect France	F

EDUCATIF

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Amigatap	apprentissage du clavier français	Ordinateur Express	Ordinateur Express	C
Balade au Pays de Big Ben	cours d'anglais	Coktel Vision	Coktel Vision	B
Discovery Math Version	mathématique	Micro Illusions	Edu Soft	B
Discovery Spell Version	cours d'anglais	Micro Illusions	Edu Soft	B
Enigme à Oxford	cours d'anglais	Coktel Vision	Coktel Vision	B
Galileo	cours d'astronomie	Infinity Software	Guillemot, Edu Soft	D

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Keyboard Cadet	apprentissage du clavier qwerty	Mindscape	AMIE	B
Kid Talk	vocabulaire anglais	First Byte	Edu Soft	C
La Bosse des Maths 6°	apprentissage des maths 6°	Coktel Vision	Coktel Vision	B
La Bosse des Maths 5°	apprentissage des maths 5°	Coktel Vision	Coktel Vision	B
La Bosse des Maths 4°	apprentissage des maths 4°	Coktel Vision	Coktel Vision	B
La Bosse des Maths 3°	apprentissage des maths 3°	Coktel Vision	Coktel Vision	B
La Folle Lecture de Don Quichotte	lecture	Coktel Vision	Coktel Vision	B
Le Sida et Nous	logiciel d'information et de prévention (fin 88)	Carraz Editions	Carraz Editions	NC
Math-Amation	mathématiques	PPS		NC
New Technology Coloring Book	nouvelles technologies	Soft Toolworks		A
Roddy et Masticot	jeu d'aventure et de dessin pour enfants	Lankhor		B
Speller Bee	vocabulaire anglais	First Byte	Edu Soft	C
Visa pour Hide Park	cours d'anglais	Coktel Vision	Coktel Vision	B

GRAPHISME

3D Graphics	DAO 3D		Guillemot	B
Aegis Animator	création d'animations	Aegis	Lucis Software	E
Aegis Art Pack I et II	banque d'images et d'icônes	Aegis	Lucis Software	B
Aegis Draw	logiciel de Cao	Aegis	Lucis Software	E
Aegis Draw 2000	logiciel de Dao en 2D	Aegis	Lucis Software	E
Aegis Images	création graphique	Aegis	Lucis Software	A
Aegis Impact	création graphique	Aegis	Lucis Software	E
Animate 3D	animation d'images de synthèse	Byte by Byte	CICI	E
Animation Effects	effets spéciaux (ADO)	Hash Enterprises	Guillemot	B
Animation Stand	effets spéciaux	Hash Enterprises		B
Animator Apprentice	création d'animations	Hash Enterprises	Guillemot	F
Art Gallery I	dessins et logos	Electronic Arts	Guillemot	A
Art Gallery 2	dessins et logos	Electronic Arts	Guillemot	A
Butcher 2.0	traitement d'image	CICI	CICI	B
Calligrapher	création de polices de caractères	Interactive Softworks	Guillemot	C
Cao 3D	logiciel de Cao en 3D	Ere Informatique	Ere Informatique	F
Clip Art	dessins et logos	Aegis	Lucis Software	A
Comic Setter	présentation AO bandes dessinées	Gold Disk	Micro Application	NC
DBW Render	images de synthèse	David B. Wecker		NC
Deluxe Paint Help	aides et notices en permanence	RGB	Guillemot	A
Deluxe Paint II	logiciel de dessin (sans HAM)	Electronic Arts	Ubi Soft	E
Deluxe Photolab	dessin en mode HAM	Electronic Arts	Imson	E
Deluxe Print	utilitaire d'impression	Electronic Arts	*	D
Deluxe Productions	animation 2D	Electronic Arts	Guillemot	E
Deluxe Vidéo	création d'animation vidéo	Electronic Arts	Ubi Soft	D
Design 3D	CAO en 3D (fin 88)	Gold Disk		NC
Digipaint	création graphique mode HAM	Newtek	CICI	D
Digiview	digitalisation d'images	CICI	CICI	F
Digiview 2	digitalisation d'images	Newtek	Guillemot	E
Digiview 3	digitalisation d'images	Newtek	Eton Diffusion	F
Director	langage d'animation d'images	Right Answers Group	Imeco	C
Dynamic CAD	CAO ingéniérie	Micro Illusions	Guillemot	F
Express Paint 2.0	dessin en format postscript	Brown-Wagh	16/32 Diffusion	C

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Fancy Font	polices de caractères en 3D	CICI	CICI	NC
Fantavision	animation		Guillemot	C
Flipside	utilitaire d'impression	Micro Illusion	Innelec	C
Font Set I	polices de caractères d'impression	Gold Disk	Guillemot, Edu Soft	A
Forms in Flight	création d'animations	Micro Magic	Guillemot	C
Ghostsoft Font I	polices de caractères		Guillemot	B
Grabbit	saisie et sauvegarde d'écran en format IFF	Discovery Software	Innelec, AMIE	B
Graphic Studio	dessin 2D	Accolade	Innelec	C
Hugeprint	impressions gigantesques sur plusieurs pages		MAD	C
Imagine 4D	images de synthèse (fin 88)	The Disc Company	The Disc Company	NC
Lights, Camera, Action	présentation avec graphisme, animation, musique	Aegis	Lucis Software	D
New Technology Coloring Book	images et logos pour enfants		Guillemot	A
Newsletter Fonts	polices de caractères	Interactive Softworks	Guillemot	B
Modeler 3D	éditeur d'objets en 3D	Aegis	Lucis Software	D
Page Flipper	animation	Mindware	Computer Concept	C
PCB-CAD	dessin professionnel circuits électroniques	Soft Circuit	Edu Soft	NC
PCLO	logiciel de CAO	Soft Circuit		E
Photon Paint	dessin, overscan, PAL avec mode HAM	Micro Illusions	Imsco	D
Photon Paint Help	notice et aide à l'utilisation	RGB	Guillemot	A
Photon Paint Surface Disk	images et logos	Micro Illusions	Imsco	B
Pixmate	conversion format d'image, effets graphiques, PAL	PPS	Imsco	C
Print Master Plus	impression sur divers supports	Unison World	Guillemot	B
Prism	dessin en mode HAM	Impulse	Guillemot	B
Pro Video	titrage, génération de caractères	JDK Images	Imsco	E
Quickshow	slide show	Kimatek	Kimatek	C
Silver	création d'images de synthèse	Impulse	Guillemot	E
Sculpt 3D	création d'images de synthèse	Byte by Byte	CICI	D
Softoons	animation graphiques professionnelles	ATI	Daikiri	F
TV Show	effets d'apparition de pages	Brown-Wagh	Imsco	D
TV Text	création de pages de titres vidéo	Brown-Wagh	Imsco, Guillemot	C
Video Edit Master	banc de montage 50 séquences	Kimatek	Kimatek	C
Video Generic Master	création de génériques	Kimatek	Kimatek	C
Video Wipe Master	fondus enchaînés	Kimatek	Kimatek	F
Videoscape 3D	animation vidéo	Aegis	Lucis Software	F
Videotitler	titrage en vidéo (utilisé avec Genlock)	Aegis	Lucis Software	E
Vista 3D PAL	dessin en ray-tracing en 3D	Mindware International	Computer Concept	NC
X CAD Designer	CAO 3D	Taurus	Guillemot	F
Zuma Fonts	utilitaire d'impression	Zuma	AMIE, Innelec	B

LANGAGE/UTILITAIRE

AC/Basic	compilateur Basic	ABsoft	Ordinateur Express	E
AC/Fortran	compilateur Fortran 77	ABsoft	Ordinateur express	E
Amiga C Compiler 4.0	compilateur C	Lattice		E
Amiga Pascal	compilateur Pascal	Metacomco	Guillemot	C
Assempro	assembleur	Micro Application	Micro Application	NC
Aztec Professionnal	compilateur C	Aztec	Guillemot	E

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Benchmark Modula 2	compilateur Modula 2	OXXI	Guillemot	E
Climate	utilitaire pour Cli	PPS	Innelec	B
Disk 2 disk	utilitaire transfert fichiers	Central Coast Software	Guillemot	B
Dos 2 Dos	utilitaire transfert fichiers	Central Coast Software	Guillemot	B
Face II	accélérateur d'accès à la disquette	ASDG		C
Floopy 3	magazine sur disquette	Infomédia	Innelec	A
Fortran 77 avec debugger		ABsoft	Edu Soft	NC
GFA Amiga	compilateur Basic	Micro Application	Micro Application	NC
Gizmoz 1.2	utilitaires divers	Digital Creation	Edu Soft	NC
Go 64 Emulator	émulateur C64	SIS	Guillemot	C
Info Minder	information système	Bantam Electr. Publishing	Edu Soft	NC
K Seka	assembleur	Kuma	AMIE	E
Lattice C + Lattice Text UT	système de développement	Lattice	Guillemot	D
Lattice C Compiler	système de développement	Lattice	Guillemot	E
Lattice C Professional DV	système de développement	Lattice	Guillemot	F
Lattice DBC III Library	bibliothèque de routine	Lattice		D
Lattice Mac library	portage depuis Macintosh	Lattice		D
Lattice Screen Editor	éditeur de texte	Lattice		D
LISP	système de développement	Metacomco	Innelec	F
Macro Assembleur	assembleur	Metacomco	Guillemot	C
Manx Aztec C	système de développement	Manx	Guillemot	E
Marauder II	utilitaires	Discovery Software		D
MCC Assembleur	système de développement		Imaco	D
MCC Pascal 2	système de développement		Guillemot	C
Metascope Debugger	debugger pour Lattice	Lattice	MAD SA	NC
Mirror 1.4	copieur	Compumed	Edu Soft	NC
Modula	compilateur Modula 2	TDI Software	Edu Soft	E
Modula 2 Developers Version	Modula 2	Pecan	MAD SA	NC
Multi Forth	langage Forth	Creative Solution	AMIE	D
Panel	bibliothèque de routines	Lattice		D
Pecan's Modula 2	modula 2 (compilateur)	Pecan	Guillemot	D
Power Windows	générateur de fenêtres, menus en C	Inovatronics	Imaco	D
Power Windows 2	générateur de fenêtres, menus en C	Inovatronics	MAD SA	NC
Profimat	assembleur	Micro Application	Micro Application	C
Quarterback	backup de disque dur	Central Coast Software	MAD SA	C
Shell		Metacomco	Guillemot	B
Source Level Debugger	debugger pour MANX	Manx	Guillemot	C
Superkit	utilitaire de copies	Prism Software	AMIE	D
Text Utilities	utilitaires pour fichier textes	Lattice		D
Tool Kit 1.2	utilitaires programmation	Metacomco	Guillemot, Innelec	C
True Basic	compilateur Basic	True Basic	Guillemot	D
True Basic Devel. Tool Kit	compilateur Basic	True Basic	Guillemot	B
True Basic Developpers	compilateur Basic	True Basic	Guillemot	B
UCSD Pascal	compilateur Pascal	Pecan	Guillemot	D
Zing!	utilitaires	Meridian Software	AMIE	B

LIVRES

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
A News	revue sur l'Amiga (en français)	NewsEdition SARL	en kiosque	A
Advanced Amiga Basic	manuel Basic		Guillemot	A
Amiga Dos Express	manuel Amigados	PSI	Guillemot	B
Amiga DOS Manual 2nd Edition	manuel Amigados		Guillemot	A
Amiga en Famille	40 programmes en basic pour la famille	PSI	PCV Diffusion	A
Amiga hardware ref. Manual	manuel de référence	Addison Wesley	Commodore France	B
Amiga Intuition ref. Manual	manuel de référence	Addison Wesley	Commodore France	B
Amiga Programmers Handbook	livre de référence librairies ROM	Sybex	Edu Soft/Guillemot	A
Amiga Programmers Guide	livre d'intro à la programmation C		Edu Soft	NC
Amiga Programmers Handbook 2	livre de référence librairies ROM	Sybex	MAD SA	B
Amiga reference Manual	manuel de référence hardware		Edu Soft	NC
Amiga ROM kernel	manuel de référence : lib.	Addison Wesley	Commodore France	C
Amiga ROM kernel II	manuel de référence : exec.	Addison Wesley	Commodore France	B
Amiga Show	livre		Guillemot	A
Amiga User's Guide G+S+T	guide utilisateur		Guillemot	A
Amiga World	magazine USA	Amiga World	distributeurs Amiga	A
Applications sous Superbase	40 applications	Micro Application	Micro Application	NC
Bien Débuter sur Amiga	livre d'introduction à l'Amiga	Micro Application	Micro Application	B
Clefs pour Amiga	livre d'introduction à l'Amiga	PSI	PCV Diffusion	B
Commodore Revue	magazine sur Amiga, C64 et PC	Commodore Revue	en kiosque	A
Computer's Amiga Application	livre		Guillemot	NC
Développer en langage C	livre + disquette		Eton Diffusion	B
Disquette et Disque Dur	livre (dispo octobre 88)	Micro Application	Micro Application	NC
DOS Manual	livre		Guillemot	A
DOS Reference Guide	livre		Guillemot	A
Ecran et Fichier en Langage C	livre		Eton Diffusion	A
Ecran et Fichiers en Langage C	livre + disquette		Eton Diffusion	B
Floppy Amiga	magazine sur disquette	Infomédia	Infomédia	B
Inside Amiga Graphics	le graphisme sur Amiga	Compute!		NC
Intro au Système Amiga	livre		Guillemot	A
L'Amiga : fonct. et utilisat.	initiation à l'Amiga	Edimicro	Edimicro	A
La Bible de l'Amiga	livre	Micro Application	Micro Application	B
La Bible Tome 2	livre	Micro Application	Micro Application	NC
Le C Facile	livre		Eton Diffusion	A
Le Grand Livre de l'Amiga Basic	livre	Micro Application	Micro Application	B
Le Livre de l'Amiga DOS	livre	Micro Application	Micro Application	A
Le Livre de l'Amiga Basic	livre	PSI	PCV Diffusion	A
Le Livre de la Musique	Sonix, Deluxe Music, Audiomaster, utilisat. interf. midi	Micro Application	Micro Application	A
Le Livre du Graphisme	livre	Micro Application	Micro Application	B
Le Livre du Langage Machine	livre	Micro Application	Micro Application	A
Manuel Amigados	manuel du DOS en français	Commodore	Commodore France	A
Mastering Amiga Dos	livre		Guillemot	A
SOS Amiga DOS/Amiga Basic	livre	Micro Application	Micro Application	NC
Super Jeux Amiga	livre	PSI	PCV Diffusion	A
Supérieur Amiga	livre	PSI	PCV Diffusion	A
The Amiga System	livre		Guillemot	B
Trucs et Astuces	aide à la programmation	Micro Application	Micro Application	A

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX

MUSIQUE/SON

Audio Digitaliseur	digitaliseur audio pour Pro Midi		Edu Soft	NC
Audio Master	création de son	Aegis	Innelec	C
Deluxe Midi		Electronic Arts	Guillemot	B
Deluxe Midi 2		Electronic Arts	Guillemot	B
Deluxe Music Const Set (manuel F)	création de son	Electronic Arts	Eton Diffusion	D
Dynamic Drums	simulation de batterie	New Wave	Guillemot	C
Future Sound	digitaliseur avec librairie Basic et C	Applied Visions	Edu Soft	NC
Hot and Cool Jazz	partitions et instruments	Electronic Arts	Ubi Soft	A
Instant Music	création de son	Electronic Arts	Guillemot/Ubi Soft	B
It's Only Rock'n Roll	création de partitions et de sons	Electronic Arts	Ubi Soft	B
KCS	séquenceur midi 48	DR. T	Numéra	F
Keyboard Control Sequencer	séquenceur musique, nombre de pistes illimité		Imaco	E
Music Editor	création de son	Activision	Activision	C
Music X	séquenceur Midi 16 pistes	Micro Illusions		NC
Perfect Sound 1000 (français)	digitaliseur de son stéréo pour A1000	Sunrize Industries	CIS	C
Perfect Sound 500/2000	digitaliseur de son stéréo	Sunrize Industries	CIS	C
Pro Midi Studio			Imaco	E
Pro Studio	séquenceur		Guillemot	E
Sonix	création de sons	Aegis	16/32 Diffusion	D
Soundscape Pro Midi	sons numériques avec séquenceur Midi	Mimetics	Edu Soft	NC
Studio 24	séquenceur 24 pistes (début 89)	Musilog	Musilog	NC
Synthia	création de sons	The Other Guys	Guillemot	C
Texture	séquenceur 32 pistes	Magnetic Music		E
The Music Studio	création de son	Activision	Activision	E
Turbo Drumer	simulation de batterie	Swiss Computer Arts	Infomedia	B
Visual Aurals	interface graphique/sonore	Visual Aurals Animation	Imaco	F

PERIPHERIQUES

030-25 SYSTEM	carte TURBO 2000 pour A2000 : 68030/25 MHz et 68882/25 MHz	CSA	Tecsoft	44510
A 2286 D	carte AT, lecteur 5.25", logiciels et manuels MSDOS	Commodore	Commodore France	NC
A1010	lecteur de disquette 3.5" externe	Commodore	Commodore France	1390
A1084	moniteur couleur haute résolution	Commodore	Commodore France	2950
A2010	lecteur 3.5" interne	Commodore	Commodore France	1390
A2032	carte d'interface pour sortie vidéo composite PAL	Commodore	Commodore France	790
A2058-2	extension mémoire 2 Mo pour A 2000	Commodore	Commodore France	6511
A2058-8	extension mémoire 8 Mo pour A2000	Commodore	Commodore France	23708
A2080	moniteur couleur haute persistance	Commodore	Commodore France	4450
A2088 D	carte XT + lecteur 5" + logiciels et manuel MS-DOS	Commodore	Commodore France	5681
A2092/ A2090	carte contrôleur Amiga + disque dur 20Mo	Commodore	Commodore France	6155
A2092/PC5060	carte contrôleur PC + disque dur 20 Mo	Commodore	Commodore France	6155
A501	extension mémoire 512 Ko RAM + horloge pour A 500	Commodore	Commodore France	1490
A520	modulateur vidéo composite et UHF PAL	Commodore	Commodore France	190
Alegra-E	extension mémoire	Access Associates	Guillemot	NC
Camera Hitachi HV720	monochrome entrelacé	Hitachi	MAD	3350
Caméra JVC TK 870 E	caméra couleur CCD, PAL et RGB, objectif 1.7/17mm	JVC	Computer Concept	NC

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Camera Panasonic	caméra N/B + objectif pour Digiview	Panasonic	Edu Soft	NC
Camera WV1414	caméra pour digitalisation		Guillemot	NC
Carte Vista +	16 millions de couleurs + vidéo		Tecsoft	53370
CBL A500	câble pour liaison téléviseur Péritel	Commodore	Commodore France	450
Coprocesseur 68020-68882	carte accélératrice 68020/68882		Imaco	18900
CPU-992M20	carte TURBO 2000 pour A2000 : 68020/14 MHz et 68882/20 MHz	CSA	Tecsoft	19853
CPU-992M25	carte TURBO 2000 pour A2000 : 68020/14 MHZ et 68882/25 MHz	CSA	Tecsoft	23376
DG88	filtre digitalisation	SATV	SATV	2420
Digitaliseur diapo	station de digitalisation	Fotovix	Imaco	24666
Disque dur 20 Mo	pour A500	Supra Drive	Imaco	6990
Disque dur 20 Mo	pour A1000	Supra Drive	Imaco	7290
DPX 3200	table traçante A2		Imaco	50701
DPX 3200	table traçante A1		Imaco	60723
Drive Nec 3.5"	lecteur supplémentaire		Infomédia	NC
EASYL	tablette graphique sensitive	Computer Concept	Computer Concept	5990
Easyl 1000	tablette à digitaliser	Easyl	Guillemot	3616
Easyl 2000	tablette à digitaliser	Easyl	Guillemot	4086
Easyl 500	tablette à digitaliser	Easyl	Guillemot	3549
Ece Midi 1000	interface Midi		Guillemot	502
Ece Midi 500/2000	interface Midi		Guillemot	513
Encodeur PAL	codeur PAL		Imaco	2620
Epal	codeur PAL		MAD	2600
Extension 2 Mo Golem	extension mémoire A500		Infomédia	NC
Extension mémoire 2 Mo	pour A500, A1000, A 2000	Micron	Imaco	NC
Extension mémoire 2 Mo	A500 et A1000 (jusqu'à 8 Mo + alimentation)		Imaco	6490
Filecard 20 Mo	disque dur sur carte PC	Western Digital	Kimatek	3400
FP-993A	SRAM 384 Ko pour TURBO 2000: bus 32 bits+kick32 Rom 128 Ko	CSA	Tecsoft	15210
FP-993B	SRAM 1 Mo carte TURBO 2000 : bus 32 bits+kick32 Rom 128 Ko	CSA	Tecsoft	29300
FP-993C	SRAM 1,5 Mo carte TURBO2000: bus 32 bits+kick32 Rom 128 Ko	CSA	Tecsoft	38693
Framegrabber	digitaliseur temps réel couleur	Kohler	Computer Concept	9370
Framegrabber	digitaliseur temps réel noir et blanc	Kohler	Computer Concept	8895
Gender Changer	interface pour Digiview A2000/A500	CICI	Guillemot	NC
Genlock	contrôleur vidéo PAL	Computer Concept	Computer Concept	12000
Genlock 1000	genlock		Guillemot	3676
Genlock 500/1000/2000	genlock		Guillemot	3153
Genlock Computer Concept	genlock	Computer Concept	Computer Concept	8242
Genlock GST 1000	genlock incrustateur	SATV	SATV	15400
Genlock Pal/Composite A8802	genlock		Imaco	4400
Genlock Pal/composite A8702	carte et logiciel	Rendale	Imaco	NC
GRX 400	table traçante A0		Imaco	73532
GST 30	genlock incrustateur	SATV	SATV	3340
H2521	carte réseau Ethernet + NFS		Tecsoft	1174
H2522	carte réseau Arcnet utilisable en mode Amiga seulement		Tecsoft	9369

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Handy Scanner Type 2	scanner format carte visite noir et blanc	Cameron, ISS	Cameron, ISS	2370
Handy Scanner Type 3	idem type 2 + 16 niveaux de gris + reconnaissance carac.	Cameron, ISS	Cameron, ISS	3556
HD A506 (pour A500)	interface contrôleur ST 506 et disque dur autoboot 1.3	Spirit Technology	CIS	2490
HD A506 (pour A1000)	interface contrôleur ST 506 et disque dur autoboot 1.3	Spirit Technology	CIS	2490
Imprint Interface A2000	interface pour imageur Polaroid		Guillemot	4586
IN 1000	carte interne 1,5 Mo nue, full autoconfig, horloge/calend.	Spirit Technology	CIS	2390
IN 500 (documentation en français)	carte 1,5 Mo interne nue, chips 256 Kbits	Spirit Technology	CIS	1990
IN 500 S2	carte 2 Mo interne nue, full autoconfig, chips 1 Mbits	Spirit Technology	CIS	2990
Interface Midi	interface digitale pour instrument	Computer Concept	Computer Concept	580
Karta	tablette graphique A3		Edu Soft	NC
Laser Postscript AST	imprimante laser postscript		Imaco	35461
Lecteur 3.5"	lecteur externe	Cumana	Imaco	1890
Lecteur 5.25"	lecteur externe	Cumana	Imaco	2450
Lecteur Cumana	lecteur 3.5"	Cumana	16/32 Diffusion	NC
Midi Interface 500/2000	interface Midi		Guillemot	NC
MPS 1500 C	imprimante matricielle couleur	Commodore	Commodore France	3390
NEC P 2200		NEC	Imaco	3990
Objectif Schneider	objectif pour digitalisation	Schneider	MAD	950
PGY-905M	extension 68020/7 MHz et 68881/12 MHz pour A/500/1000/2000	CSA	Tecsoft	9428
Polaroid Palette	sortie sur ekta de fichiers graphiques	Polaroid	Guillemot	14303
Roland 880	table traçante A4	Roland	Imaco	9900
Roland 990	table traçante A3	Roland	Imaco	16900
Roland D-50	interface pour synthétiseur		Guillemot	973
Roland MT-32	interface pour synthétiseur		Guillemot	973
Scanner	format A4, résolution 2000*3000		Edu Soft	NC
Scanner A4	scanner A4 16 niveaux de gris, reconnaissance caractères	Cameron, ISS	Cameron, ISS	6997
Screenshooter 12-13"	dispositif de photos d'écran	Polaroid	Masterwave Distribution	3202
Screenshooter 19"	dispositif de photos d'écran	Polaroid	Masterwave Distribution	4151
Screenshooter 9"	dispositif de photo d'écran	Polaroid	Masterwave Distribution	2965
Sharp JX 720	imprimante couleur jet d'encre	Sharp	MAD	16590
Sound Sampler	digitalisation de sons		Imaco	990
Souris PC/Amiga	souris pour PC 1, 10, 20 et A500/2000	Commodore	Commodore France	270
Star LC 10	imprimante	Star	Imaco	2490
Star LC 10 C	imprimante couleur	Star	Imaco	2990
Star LC 24/10	imprimante couleu	Star	Imaco	3990
Star NB 24/15	imprimante	Star	Imaco	8490
Starboard 2	extension mémoire	Starboard	Computer Concept	3973
Statif avec spot	pied de caméra digitalisation avec spot		Imaco	2490
Statif digitalisation	pied de fixation pour caméra digitalisation		Imaco	1290
Statif Rohen	pied de fixation pour caméra digitalisation	Rohen	Roben	1839
Subsystem A500	extension mémoire + slots pour A500		Imaco	2990
Summasketch 1201 A4	tablette électromagnétique, stylet, curseur	Summagraphic	Métrologie	8242
Summasketch 1812 A3	tablette électromagnétique, stylet, curseur	Summagraphic	Métrologie	12441
Summasketch 961 A5	tablette électromagnétique, Stylet, curseur	Summagraphic	Métrologie	6463
Tablette graphique	format A4		Imaco	4650
Tablette graphique	format A3		Imaco	8500
VM 410	genlock incrustateur plusieurs sources vidéo	Octet d'Azur	Octet d'Azur	14232

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
VDAmiga	digitaliseur temps réel	Merkens EDV	Edu Soft	NC
Worm 800 Mo	disque numérique amovible		Tecsoft	42696
Xerox 4020	imprimante couleur jet d'encre	Rank Xerox	Imaco	16485

TELECOM

A-Talk	communication	OXXI	Edu Soft	D
Amigatel	logiciel d'émulation minitel	Kemel	Kemel	D
BBS-PC	serveur, gère une messagerie	Micro Systems Software	Edu Soft	D
Digitel Link	communication	Digital Creation		D
DX Heaven V1.1	émulateur de terminal		Guillemot	D
Emulateur 1.B A500/2000	émulateur minitel		Guillemot	D
Emulateur 18	émulateur minitel	Archos	Archos	D
Flammitel	émulateur minitel	Flam/Eton	Eton	E
Flamserveur	serveur vidéotex	Flam/Eton	Eton	F
Flamtrans	télétransmission	Flam/Eton	Eton	B
Interactive Show System	borne interactive	Kimatek	Kimatek	E
Matic 16	composeur vidéotex	Multiple 16	Multiple 16	NC
Maxicomm	communication		Edu Soft	C
Maxicompo	composeur vidéotex	Archos	Archos	E
Mini16	création de pages vidéotex	Multiple 16	Multiple 16	E
Minicompo	composeur vidéotex	Archos	Archos	E
Modem 300 baud	accoustique agréée		Edu Soft	E
Onlinel	commonication	Micro Systems Software	AMIE	C
Serveur Mono	serveur monovoie	Archos	Archos	E

JEUX

10th Frame Bowling	bowling	Access Software	Edu Soft	NC
1943	arcade/aventure (fin 88)	GO!	*	NC
20000 Lieues sous les Mers	aventure	Coktel Vision	Coktel Vision	B
4*4 Off Road Racing	simulation course obstacles (fin 88)	Epyx	*	NC
944 Turbo Cup	simulation course automobile	Loriciels	Loriciels	B
Advanced Dungeons and Dragons	jeu de rôle	SSI	Ubi Soft	B
Airball	football futuriste	Michtron		NC
Akkroid	arcade			NC
Albedo	arcade/aventure	Myriad	Loriciels	A
Alien Fires	aventure animée	Jagware	16/32 Diffusion	B
Alien Strike	arcade	Robtek		B
Alien Syndrome	arcade	Sega-Ace	FIL	A
Alternate Reality			Edu Soft	NC
Amegas	action	Reline Software		NC
AMFV			Edu Soft	NC
Amiga Karate	action	Eidersoft	AMIE	B
Amiga Protector	arcade	Prism Leisure		A
Amiga Show 4		Infomédia	Innelec	A
Amiga Show 5		Infomédia	Innelec	A
Annales de Rome			Coconut	B
Arazok's Tomb	aventure	Aegis	AMIE	B

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Archon	réflexion	Electronic Arts	Edu Soft	NC
Archon II	échec	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Arena	simulation sportive	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Arkanoid	casse brique	Taito	Innelec	C
Arkanoid 2	action/espace (fin 88)	Imagine	*	NC
Army Moves	arcade	Imagine	*	B
Articfox	arcade	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Astérix chez Rahazade	aventure	Coktel Vision	Coktel Vision	B
ATF	simulation vol	Digital Integration	*	B
Auto Duel	course automobile	Origin Systems	Edu Soft	NC
Adventure Construction Set	création de jeux d'aventure	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Backlash	action	Annonce	AMIE	B
Bad Cat	multi épreuves	Rainbow Arts	AMIE	B
Balance of Power	stratégie	Mindscape	Ubi Soft	B
Ball Raider	casse brique	Robtek	AMIE	B
Ballyhoo	aventure	Infocom	Edu Soft	NC
Barbarian	arcade/action	Palace	*	NC
Barbarian 2	combat/aventure (fin 88)	Palace	*	NC
Barbarians	arcade/aventure	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Bard's Tale I	jeu de rôle	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Bard's Tale 2	jeu de rôle	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Bard's Tale 3	jeu de rôle (dispo fin 88)	Electronic Arts	Ubi Soft	NC
Basket Ball	simulation sportive	Activision	Câble	B
BAT	aventure	Ubi Soft	Ubi Soft	NC
Bat Cat	arcade	GO!	US Gold	B
Battle Ships	simulation combat naval	Elite	Ubi Soft	B
Better Dead than Alien		Discovery Software	US Gold	A
Billard 3D	jeu de billard en 3 dimensions	Ere Informatique	Ere Informatique	NC
Bio Challenge	disp. fin 88	Delphine Software		NC
Bionic Commandos	action/aventure	GO!	*	A
Bivouac	simulation escalade	Infogrames	Câble	B
Black Cauldron	aventure animée	Coktel Vision	16/32 Diffusion	B
Black Lamp		Firebird	Guillemot	B
Black Tiger	arcade/action (fin 88)	GO!	*	NC
Blackshadow	action			NC
Blueberry et le Spectre	action/aventure	Coktel Vision	Coktel Vision	B
BMX Simulator	simulation sportive	Codemaster	Innelec	A
Bob Morane Ocean	arcade/action/aventure	Infogrames	Infogrames	B
Bobo	arcade	Infogrames	Infogrames	B
Bomb Busters	Bomb Jack	Euroline		NC
Bone Cruncher	adresse	Superior Software		B
Borrowed Time	jeu de rôle	Activision	Fil	B
Brainstorm	réflexion	Robtek	Innelec	A
Brataccas	aventure	Mindscape	16/32 Diffusion	B
Bridge 2000	simulation de bridge	Artworx Software	16/32 Diffusion	A
Bubble Bobble		Firebird	Câble	A
Bubble Ghost	arcade	Ere Informatique	Ere Informatique	B
Buggy Boy	course auto/arcade	Elite	Ubi Soft	B
Bushido	action	US Gold	*	NC
Butcher Hill	action	Gremlin	US Gold	B
California Games	simulation sportive	Epyx	*	B
Capone	arcade	Actionware	Starsoft	B
Captain Blood	aventure/arcade	Mindscape	Ere Informatique	NC
Carrier Command	wargame	Firebird	US Gold	B

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Challenger	arcade	Anco	Actual	A
Championship Basketball	simulation sportive	Activision/Gamestar	Edu Soft	NC
Championship Baseball	simulation sportive	Activision	Fil	B
Championship Backgammon	backgammon	Robtek		B
Championship Football	simulation sportive football US	Activision	Fil	B
Championship Golf	simulation sportive	Gamestar	Fil	B
Chessmaster 2000	échec	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Chessmate	échec	Dark Horse	Edu Soft	NC
Chubby Gristle			Starsoft	A
Classic Bridge	bridge	Anco	AMIE	B
Cogans Run	arcade		Guillemot	A
Combat School	simulation épreuves militaires	Ocean	*	A
Computer Baseball	simulation sportive	SSI	Ubi Soft	C
Computer Hits	compilation de jeux	Beau Joly	Innelec	B
Crack	action	Line 1	Innnelec	B
Crash Garrett	aventure	Ere Informatique	Ere Informatique	B
Crazy Cars	simulation sportive	Titus	Titus	B
Cristal Hammer	action	Infogrames	Innelec	B
Cruncher Factory	action	Anon	Actual	A
Cutthroats	action	Activision	Edu Soft	NC
Daley Thompson Olympic Chal.	simulation sportive (dispo fin 88)	Ocean		NC
Dark Castle	arcade	Mirrorsoft	Innelec	B
Deadline	aventure textuelle	Activision	Edu Soft	NC
Deep Space	arcade	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Defender of the Crown	arcade/stratégie	Cinemaware	Ubi Soft	B
Degas Elite			Edu Soft	NC
Déjà Vu	jeu de rôle	Mindscape	Ubi Soft	C
Démolition	arcade	Anco	Actual	A
Destroyer	arcade	Epyx	US GOLD	B
Detector	action	Time Warp		NC
Diablo	arcade	Classic Image	AMIE	B
Dr Fruit	action	Anco	Innelec	A
Dr. J & Larry Bird	simulation basketball	Electronic Arts	Edu Soft	NC
Dracula	aventure	Ubi Soft	Ubi Soft	NC
Dragon Ninja	arcade	Ocean		B
Driller	arcade			B
Dungeon Master	jeu de rôle	FTL		B
Eagle Nest	action/stratégie	Pandora		B
Earl Weaver Baseball	simulation sportive	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Ebonstar	arcade (plusieurs jeux)	Micro Illusions	Guillemot	B
Echelon	arcade	Gremlin		NC
Eco	simulation d'écosystème	Ocean	Innelec	B
Emerald Mine	arcade	Kingsoft	Innelec	A
Empire	wargame		Coconut	C
Enchanter	aventure textuelle	Infocom	Edu Soft	NC
Enlightenment Druid 2		Firebird	Câble	NC
Explora	aventure	Infomédia	Infomédia	B
Eye	stratégie	Prism Leisure		B
Federation of Trade	aventure animée	Micro Illusions		B
Ferrari Formula ONE	arcade	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Feud	arcade/aventure	Mastertronic	Mastertronic	B
Final Command		Ubi Soft	Ubi Soft	NC
Final Countdown	simulation combat porte-avion	US Gold	*	NC
Final Mission	plates-formes	Digitek	Infogrames	A

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Final Trip		Softgang	16/32 Diffusion	A
Fire and Forget	action/arcade	Titus		B
Fire Blaster Protection War Zone		Paradox		A
Fire Power	arcade	Micro Illusion	Innelec	B
Flight Path 737		ANCO	Coconut	A
Flight simulator II	simulateur de vol	Sublogic	Guillemot	C
Flight Simulator 2 + copilote	simulation de vol	Electronic Arts	Ubi Soft	C
Flintstones	arcade		16/32 Diffusion	A
Flip Flop	réflexion	Kingsoft	Edu Soft	NC
Foft	simulation vol	Gremlin	US Gold	B
Football Manager II	simulation foot	Addictive		B
Footman	action	Top Down	16/32 Diffusion	A
Fortress Underground	arcade	Kingsoft	Starsoft	A
Freedom	stratégie/rôle/simulation	Coktel Vision	Coktel Vision	B
Future Tank			Guillemot	A
Galactic Conqueror	arcade/simulation	Titus	Titus	B
Galactic Invasion	arcade/action	Micro Illusion	AMIE	B
Garrison	arcade	Rainbow Arts	AMIE	B
Garrisson 2	arcade	Intelligent Memory	Innelec	B
Gato	simulation sous-marine	Spectrum Halobyte	Edu Soft	NC
Gaunlet	arcade			NC
Gee Bee Air Rally	simulation de vol	Activision	Innelec	B
Gettysburg	wargame	SSI	Ubi Soft	B
Giganoid	casse brique	Swiss Computer arts	Infomédis	A
GIGN			US Gold	B
GLF Championship Baseball	simulation sportive	Gamestar		NC
Gnome Ranger	aventure	Constellation	Fil	A
Golden Path	aventure	Firebird	Fil	B
Goldrunner	arcade	Microdeal	Innelec	B
Golf Championship	simulation de golf	Activision	Câble	B
Grand Slam Tennis	simulation sportive	Infinity Software	16/32 Diffusion	C
Grand Slam Tennis (databy)	simulation de tennis		Guillemot	A
Green Beret	action/combat	Ocean	*	B
Grid Iron	simulation football américain	Bethesda Softworks	Edu Soft	NC
Grid Start	course automobile	ANCO	Guillemot	A
Gryzor	action	Ocean	*	B
Guerilla Wars (fin 88)	action/combat	Ocean	*	NC
Guild of the Thieves	aventure	Firebird	Fil	B
Gunship	simulation navale	Microprose	Edu Soft	NC
Hacker	jeu de rôle	Activision	Fil	B
Hacker II	jeu de rôle	Electronic Arts	Edu Soft	NC
Halley Project	aventure	Mindscape	Ubi Soft	B
Hardball	simulation sportive	US Gold	US Gold	NC
Heroes of the Lance	jeu de rôle	Advanced Dungeon and Dragon	Ubi Soft	B
Hex	réflexion et action	Mark of the Unicorn	Edu Soft	NC
Hitchiker Guide to the Galaxy	aventure textuelle	Infocom		NC
Hollywood Hijinx			Edu Soft	NC
Hollywood Poker	simulation de poker	Digitek	Guillemot	A
Hot Ball			US Gold	B
Hot Shot				A
Hyper Bowl	arcade	Melbourne House	Mastertronic	A
Ikari Warriors	arcade	Elite	Ubi Soft	B
Impact	action	Audiogenic	Innelec	A
Indian Mission			Guillemot	B

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Indoor Sports	simulation sportive	Databyte	AMIE	B
Indy 500	course automobile	Aackosoft	Ubi Soft	A
Infidel	aventure	Activision		NC
Insanity Fight	arcade	Microdeal	Innelec	B
Inside Outing	chasse aux trésors	Edge	Fil	A
Interceptor	simulation de combat aérien		Guillemot	B
Into the Eagle Nest	arcade	Mindscape	Guillemot	B
Iron Lord	aventure	Ubi Soft	Ubi Soft	NC
Jackal	arcade	Imagine	*	B
Jeanne d'Arc	action/stratégie	Rainbird	US Gold	B
Jet	simulation de vol	Sublogic	Innelec	C
Jewels of Darkness			Edu Soft	NC
Jigsay Mania	puzzle	Robtek/Kingsize		B
Jinks	arcade	Gol	US Gold	B
Jinxter	aventure	Rainbird	Fil	B
Joe Blade	action	Players	Innelec	A
Jump Jet	simulation de vol	Anco	Innelec	A
Kampfgruppe	arcade	SSI	Fil	B
Karate Kid II	arcade	Michtron	Innelec	B
Karaté King	karaté	Constellation	Edu Soft	NC
Karting Grand Prix	simulation course de voiture	ANCO		A
Katakis	arcade	Rainbow Arts		B
Kikstart	course motocycliste	Melbourne House	Mastertronic	B
King Quest I	aventure animée	Sierra On Line		B
King Quest II	aventure animée	Sierra On Line	16/32 Diffusion	B
King Quest III	aventure animée	Sierra On Line	Edu Soft	B
Knight Orc	aventure graphique	Firebird	Câble	A
L'Arche du Capitaine Blood	aventure	Ere Informatique	Ere Informatique	B
La Guerre des Etoiles	arcade		Guillemot	B
La Marque Jaune			Câble	NC
La Panthère Rose			Guillemot	A
Larry and the Ardies		Constellation	Guillemot	A
Las Vegas	jeux de casino	Anco	Innelec	A
Le Jeu du Roy		Fil	Câble	B
Le Mewilo			Guillemot	B
Leader Board	arcade	16/32 Diffusion	Innelec	B
Leader Board Tournament	simulation sportive	Access Software	Edu Soft	NC
Leather Godesses of Phobos	aventure	Infocom	Guillemot	B
Leather Suit Larry	aventure (+ de 18 ans)	Sierra On Line	Guillemot	A
Leatherneck	arcade	Microdeal	Guillemot	A
Les Passagers du Vent 1 et 2	aventure	Infogrames	Infogrames	B
Les Trois Mousquetaires	aventure	Infogrames	Câble	B
Les Tuniques Bleues	action/aventure (dispo fin 88)	Infogrames		NC
Leviathan	arcade/action	English Software		B
Little Dragon		Infogrames	Innelec	B
Little People Computer	conversationnel	Activision	Fil	B
Macadam Bumper	flipper constructible	Ere Informatique	Ere Informatique	B
Mach 3	action	Loriciels	Innelec	B
Major Motion	arcade		Starsoft	A
Manhattan Dealer	arcade	Loriciels	Innelec	B
Maniax	adresse	Kingsoft		B
Manoir de morteville	aventure (avec synthèse vocale F)	Lankhor	Lankhor	B
Marble Madness	adresse	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Maupiti Island	enquête policière parlante (dispo fin 1988)	Lankhor	NC	B

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Mean 18	simulation sportive	Accolade	16/32 Diffusion	B
Menace	arcade	Psygnosis	16/32 Diffusion	B
Mercenary	action	Novagen	Innelec	B
Mike the Magic Dragon	action	ANCO		NC
Mindfighter			Guillemot	B
Mindshadow	aventure	Activision	Fil	B
Mindwalker	action	CBC	Edu Soft	NC
Mission Elevator	action	Infogrames	Câble	B
Moebius	jeu de rôle	Microprose	Ubi Soft	B
Monkey Business	arcade	The Other Valley Software		B
Moonmist	arcade	Infocom	Edu Soft	NC
Motor Massacre				A
Mousetrap	action	Tyresoft	Innelec	A
NC	simulation de billard en 3D (dispo fin 88)	Ere Informatique	Câble	NC
NC	arcade (dispo fin septembre)	Microids		B
Netherworld	action	Gremlin		NC
Nibby	arcade	Infomédia	Infomédia	A
Nigel Mansell	course automobile	Electronic Arts	Ubi Soft	A
Night Raider (fin 88)	simulation vol et combat	Gremlin	*	B
Ninja Mission	arcade	Mastertronic	Mastertronic	A
Noise Maker			Edu Soft	NC
North Star			Coconut	A
Obliterator	action	Psygnosis	Innelec	B
Off Shore Warrior	arcade	Titus	Titus	B
Ogre	stratégie	Origin	Microprose	B
One on One	simulation sportive	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Opération Wolf	action/aventure	Ocean	US Gold	B
Othello	réflexion	Robtek		B
Outrun Europa	action/arcade	US Gold	*	NC
Overlander	arcade/course de voiture	Elite	Elite	B
Pacmania	Pac Man	Grand Slam		B
Paladin		Omnitrend	MAD	B
Panthère Rose	aventure animée	Infogrames	Innelec	B
Persecutors	action	Softgang Software	Guillemot	A
Peter Beardley's	simulation foot	Granslam	Guillemot	B
Peter Pan	aventure/action 4 à 8 ans (dispo fin 88)	Coktel Vision	Coktel Vison	A
Phalanx	arcade	Anco	Actual	A
Phalanx II	arcade	Kingsoft	Starsoft	A
Phantasie I	jeu de rôle	SSI	Guillemot	B
Phantasie III	jeu de rôle	SSI	Ubi Soft	B
Phantasm	arcade		Ubi Soft	B
Planetfall	aventure textuelle	Infocom	Edu Soft	NC
Platoon	aventure/action	Ocean	*	B
Playhouse Strippoker	strip poker		Guillemot	A
Plutos	action	Tyresoft	Innelec	A
Pool	simulation billard	Melbourne House	Mastertronic	A
Pool Challenger	simulation	Anco	Innelec	A
Portal	jeu de rôle	Activision	Fil	C
Ports of Call	simulation navale	Aegis	Innelec	C
Pow	arcade	Actionware		B
Power Play	réflexion	Arcana	Innelec	B
Power Struggle			Coconut	B
Power Styx			Guillemot	A
Powerdrome	simulation de course (dispo fin 88)	Electronic Arts	Ubi Soft	NC

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Pully's Saga	Pac Man (dispo fin 88)	Ubi Soft	Ubi Soft	NC
Q Ball	billard 3D	English Software		NC
Quasimodo	arcade	Robtek	Innelec	A
Questron II			Starsoft	NC
Quintette	arcade	Miles Computing		B
Racter	conversationnel	Mindscape	Ubi Soft	B
Rambo III				B
Return to Atlantis	aventure animée	Electronic Arts	Guillemot	A
Return to Genesis	action/aventure	Firebird		NC
Rimrunner	arcade/action/espace	Palace	*	A
Road Blasters	arcade	US Gold	US Gold	B
Road Blasters II	arcade (dispo fin 88)	US Gold	US Gold	NC
Roads Wars	arcade	Melbourne House	Mastertronic	B
Roadwar 2000	stratégie	SSI	Ubi Soft	B
Roadwar Europa	stratégie (fin 88)	SSI	Ubi Soft	B
Robocop	action/aventure	Ocean	*	NC
Rock Ford	arcade	Melbourne House	Mastertronic	B
Rocket Ranger	aventure	Cinemaware	US Gold	B
rocky	simulation boxe	Robtek	Innelec	A
Rogue	aventure	Epyx	US Gold	B
Rolling Thunder	arcade	US Gold	US Gold	B
Romantic Encounters at the Dome	aventure (+ de 18 ans)	Micro Illusions	Guillemot	B
Rythm'n Such			Edu Soft	NC
Sarcophaser	arcade	Rainbow Arts	US Gold	B
Sargon III	échec	Origin Systems	Guillemot	C
Scenery Disk 11	données pour FS II et Jet	Sublogic	Guillemot	A
Scenery Disk 7 FL NS SC	données pour FS II et Jet	Sublogic	Guillemot	A
Scenery Disk Europe	données pour FS II et Jet	Sublogic	Guillemot	A
Scrabble de Luxe	simulation		Guillemot	A
Screaming Wings	tir	Red Rats Soft		A
SDI	arcade	Mindscape	Ubi Soft	B
Seasons and Holidays			Guillemot	A
Seastalker	aventure animée	Infocom	Edu Soft	NC
Seconds Out	arcade	Tynesoft	Titus	B
Sentinel	arcade		Guillemot	A
Seven Cities of Gold	aventure/stratégie	Electronic Arts	Guillemot	A
Shadowgate	aventure	Mindscape	Ubi Soft	D
Shangai	stratégie	Activision	Fil	B
Side Arms	arcade	GO!	US Gold	B
Side Winder	action	Arcadia Software	Guillemot	A
Silent Service	simulation sous marine	Microprose	Microprose France	B
Silicon Dreams	aventure graphique	Rainbird	Edu Soft	NC
Simple	réflexion	Degal		A
Sinbad	aventure	Cinemaware	Innelec	C
Skateball	simulation sportive	Ubi Soft	Ubi Soft	NC
Skrull	action		US Gold	B
Sky Fighter	arcade	Rainbow Arts	AMIE	B
Skyblaster		Infogrames	Infogrames	A
Skychase	simulateur de vol			A
Skyfighter		Anco	Innelec	A
Skyfox	arcade	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Skyfox 2	arcade	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Slaygon	réflexion/action	Microdeal	Guillemot	A
Soccer Supremo	simulation sportive		Guillemot	A

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Software Golden Oldies	compilation de jeux	Electronic Arts	Edu Soft	NC
Soldier of Light	arcade	Taito	FIL	A
Sorcerer	aventure	Activision	Edu soft	NC
Sound Machine			Edu Soft	NC
Space Baller	adresse	International Software Koln		NC
Space Battle	arcade	Anco	Actual	A
Space Doubt		Infogrames	Infogrames	B
Space Port	arcade	Ariolasoft	Innelec	B
Space Quest	aventure	Sierra On Line	16/32 Diffusion	B
Space Racer	arcade	Loriciels	Innelec	A
Space Ranger	arcade	Mastertronic	Mastertronic	B
Spaceport	simulation sportive	Reline		B
Spellbreaker	aventure	Infocom	Edu Soft	NC
Spidertronic	arcade	Ere Informatique	Ere Informatique	B
Spinworld	arcade	Coktel Vision	Coktel Vision	B
Star Fleet I	stratégie	Interstel		B
Starfleet	arcade	Electronic Arts	Ubi Soft	B
Starglider	arcade	Rainbird	Fil	B
Starring Charlie Chaplin	simulation cinéma	US Gold	*	NC
Starways	action	Diamond Games	Guillemot	A
Stationfall			Edu Soft	NC
Stone Age	arcade	Diamond Software	AMIE	B
Strange New World	action	Softgang	Guillemot	A
Street Fighter	kung fu	GO!	*	A
Street Sport Basketball	simulation sportive	Epyx	US Gold	A
Strike Force Harrier	simulation de vol	Mirrorsoft	Guillemot	A
Strip Poker		Anco	Innelec	A
Subbattle Simulation	simulation de combat sous-marin	Epyx	*	A
Subbtle Simulator	simulation sous marine	Epyx	US Gold	B
Sublogic Scenery Disk	simulateur de vol	sublogic	Guillemot	B
Sundog	aventure		Edu Soft	NC
Super Huey	simulateur de vol	Cosmi	Guillemot	B
Super Ski	simulation ski	Microids		B
Surgeon	simulation chirurgicale	ISM	Edu Soft	NC
Suspect	aventure textuelle	Infocom	Edu Soft	NC
Suspended	aventure textuelle	Activision	Edu Soft	NC
Swooper	arcade	Anco	Actual	B
Tanglewood			US Gold	B
Target Renegade	aventure/action	Imagine	*	NC
Tass Time in Tonetown	aventure/jeu de rôle	Activision	Fil	C
Techno Cop	action	Gremlin	US Gold	B
Temple of Apshai Trilogy	aventure/arcade	Epyx	US Gold	B
Terramex	aventure animée	Argus Press	Guillemot	A
Terrorpods	arcade	Psygnosis	AMIE	B
Test Drive	simulation automobile	Accolade	Innelec	C
Tetris	action/sport	Mirrorsoft	Innelec	C
Thai Boxing	simulation sportive	Anco	Actual	B
The Art of Chess	échec	SPA	Titus	B
The Covered Mirror	aventure	Polarware	AMIE	B
The Crimson Crown	aventure (fin 88)	Polarware	AMIE	B
The Deep	combat sous-marin et missiles	US Gold	*	NC
The Enforcer			Guillemot	A
The Faery Tale	aventure	Micro Illusion	16/32 Diffusion	B
The Final Trip	action (fin 88)	Soft-Gang/Anco	Actual	B

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
The Games Summer Edition	simulation sportive Séoul	Epyx	*	NC
The Great Giana Sisters	arcade/aventure	GO!	*	A
The Halley Project		Epyx		NC
The Hunt for Red October	simulation sous marine	Argus Pres	Innelec	B
The King of Chicago	arcade	Cinemaware	AMIE	B
The Last Ninja			US Gold	A
The Love Quest			Edu Soft	NC
The Pawn	aventures	Rainbird	Fil	B
The Seven Cities of Gold	aventures	Electronic Arts	Ubi Soft	B
The Temple of the Flying Saucers	aventure/action (dispo fin 88)	Ere International	Ere Informatique	B
The Three Stooges	aventure	Cinemaware	Guillemot	B
The Wall	action	Rainbow Arts	Guillemot	A
The Way of the Little Dragon	arcade	Parsec Software	AMIE	B
Thexder			Guillemot	B
Thunderblade (fin 88)	arcade/action/simulation	US Gold	*	NC
Thunderboy	action	Digitek	Guillemot	A
Thundercats	arcade	Elite	Ubi Soft	B
Tiger Road	arts martiaux	GO!	*	B
Time and Magic			Guillemot	A
Time Bandit	arcade	Microdeal	Innelec	B
Tracers	action	Hackercorp	Starsoft	B
Transylvania	aventure textuelle	Polarware	AMIE	B
Trinity	aventure textuelle	Infocom	Edu Soft	NC
Two on Two	arcade	Activision	Fil	B
Typhoon	arcade	Gremlin Graphic	Gremlin France	B
Ultima 4	jeu de rôle	Origin Systems	US Gold	B
Ultima III	jeu de rôle/aventure	Origin	Microprose	C
Ultimate Golf	simulation golf	Gremlin	US Gold	B
UMS		Rainbird	Câble	B
Uninvited	aventure	Mindscape	Ubi Soft	B
Vader	action	Anco	Innelec	A
Vampire Empire	action	Digitek	Guillemot	A
Vectorball			Guillemot	A
Verminator			US Gold	A
Video Vegas	simulation de jeu de hasard	Baudville	Guillemot	B
Virus			US Gold	A
Vixen			Starsoft	NC
Voyage au centre de la Terre	aventure animée	Chip	Innelec	B
Vroom	Simulation Sportive	Lankhor	Lankhor	A
Vyper	action	Top Down	16/32 Diffusion	A
Wanderer	aventure			B
Warlock Quest	arcade/aventure	Ere Informatique	Ere Informatique	NC
Western Games	multi épreuves	Magic Bytes	Infogrames	B
Whirligig			Starsoft	A
Winnie The Pooh	aventure animée	Sierra On Line	Edu Soft	NC
Winter Games	simulation sportive	Epyx	US Gold	B
Winter Olympiad 88	simulation sportive	Tynesoft	Guillemot	A
Wishbringer	aventure textuelle	Infocom	Edu Soft	NC
Witness	aventure (fin 88)		Edu Soft	NC
Wizard Warz	action/stratégie/aventure (fin 88)	GO!	*	NC
Wizball	action/aventure	Ocean	*	NC
World Darts	fléchettes	Melbourne House		B
World Games	simulation sportive	Epyx	16/32 Diffusion	A
World Tour Golf		Electronic Arts	Ubi Soft	B

Imprimerie de La Haye-Muraux - Tél. 30-99-64-40

PRODUIT	DESCRIPTIF	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	PRIX
Xenon	arcade	Melbourne House	Mastertronic	B
XR 35	action	Anco	Innelec	A
Zoom			Guillemot	A
Zynaps	action	Hewson	*	B

* : US Gold, Innelec, Guillemot, Ciep, Câble

Liste non exhaustive donnée à titre indicatif et n'engageant pas la responsabilité de Commodore-France

CATEGORIE DE PRIX

NC = non communiqué
A = - de 200 F
B = entre 200 F et 400 F
C = entre 400 F et 600 F
D = entre 600 F et 1000 F
E = entre 1000 F et 1500 F
F = plus de 1500 F
Périphériques : en FTTC

REPERTOIRE

SOCIETE	ADRESSE	VILLE	TELEPHONE
16/32 DIFFUSION	3/5, rue de Solférino	92100 - BOULOGNE	Tél. : (1) 46 .21.38.13
ABAQUE MICRO	23, rue du Poteau	75018 - PARIS	Tél. : (1) 46.06.88.80
ACTUAL	8, rue de Richelieu	75001- PARIS	Tél. : (1) 40.20.94.25
AGEPI	1, bd de l'Oise	95030 - CERGY PONTOISE CEDEX	Tél. : (1) 30.73.45.09
AMIE	11, bd Voltaire	75011 - PARIS	Tél. : (1) 43.57.48.20
ARCHOS	15, rue Hetzel	92190 - MEUDON	Tél. : (1) 45.34.33.34
BAB MICRO	7, rue de coursic	64100 - BAYONNE	Tél. : (16) 59.59.39.65
CAMERON	55, av. Jean Jaurès	75019 - PARIS	Tél. : (1) 42.40.58.48
CARRAZ EDTIONS	rue Léon Paviot	69500 - BRON	Tél. : (1) 72.33.02.69
CICI	95, rue La Boétie	75008 - PARIS	Tél. : (1) 45.80.96.61
CIEP	rue Henri Barbusse	95100 - ARGENTEUIL	Tél. : (1) 39.47 29.29
CIS	215, rue F. Sévène	33400 - TALENCE	Tél. : (16) 56.04.41.93
COKTEL VISION	25, rue Michelet	92100 - BOULOGNE	Tél. : (1) 46.04 70.85
COMMODORE FR.	152, av. de Verdun	92130 - ISSY LES MOULINEAUX	Tél. : (1) 46.44 55.55
COMPUTER CONCEPT	21, rue Toumefort	75005 - PARIS	Tél. : (1) 47.07.57.15
DAIKIRI	71, rue du Fbg St Antoine	75011 - PARIS	Tél. : (1) 43.44 29.13
EDIMICRO	127, av. d'Italie	75013 - PARIS	Tél. : (1) 45.85 00.00
EDU SOFT	rue des Gares, 14/16	1211 - GENEVE	Tél. : (19) 22 91.09.80
ERE INFORMATIQUE	1, bd Hippolyte Marquès	94200 - IVRY S/SEINE	Tél. : (1) 45.21.01.49
ETON DIFFUSION	17, rue Voltaire	92300 - LEVALLOIS PERRET	Tél. : (1) 47.48.93.47
FIL	Tour Galliéni II	93175 - BAGNOLET CEDEX	Tél. : (1) 48.97.44.44.
GREMLIN FRANCE	Tour Maine Montparnesse	75755 - PARIS	Tél. : (1) 43.35.06.75
GUILLEMOT	BP 2	65200 - LA GACILLY	Tél. : (16) 99.08.90.88
IMACO	3, rue Perrault	75001 - PARIS	Tél. : (1) 40 20.95.19
INFOGRAMES	79, rue Hippolyte Marquès	69100 - VILLEURBANNE	Tél. : (16) 78.03.18.46
INFOMEDIA	10, rue Roger Salengro	66270 - LE SOLER	Tél. : (16) 68.92.60.79
INNELEC	110 bis, av.du Gal Leclerc	93500 - PANTIN	Tél. : (1) 48.91.00.44
ISS	54, av. de la Paix	57520 - ROUHLING	Tél. : (16) 87.09.25.97
KERNEL	25, allée Maurice Ravel	38130 - ECHIROLLES	
KIMATEK	32, rue de la Paix	37000 - TOURS	Tél. : (16) 47.61.25.62
LANKHOR	2, rue de la Gare	78940 - LA QUEUE EN YVELINES	Tél. : (1) 34.86.45.91
LORICIELS	81, rue de la Procession	92500 - RUEIL MALMAISON	Tél. : (1) 47.52.11.33
LUCIS SOFTWARE	18, av. des Champs Elysées	75008 - PARIS	Tél. : (1) 47.23.78.20
MAD SA	42, rue Lamartine	75009 - PARIS	Tél. : (1) 42.80.64.02
MASTERTRONIC	55, av. Jean Iaurès	75019 - PARIS	Tél. : (1) 42.40 58.48
MASTERWAVE DISTRIBUTION	15, rue d'Astorg	75008 - PARIS	Tél. : (1) 42.66 11.84
METROLOGIE	Tour d'Asnière , 4, av. Laurent Cély	92606 - ASNIERE CEDEX	Tél. : (1) 47.91.71.00
MICRO APPLICATION	58, rue du Fbg Poissonnière	75009 - PARIS	Tél. : (1) 47.70.32.34
MICROIDS	81, rue de la Procession	92500 - RUEIL MALMAISON	Tél. : (1) 47.52.00.18
MICROPROSE	6/8, rue de Milan	75009 - PARIS	Tél. : (1) 45.26.44.14
MILAN ZOFKA	26, rte d'Annecy	CH - 1256 TROINEX	Tél. : (19) 022.42.52.44
MULTIPLE 16	66, rue de l'égalité	92130 - ISSY LES MOULINEAUX	Tél. : (1) 45.66.68.00
MUSILOG	65/69, bd J. B. Oudry	94035 - CRETEIL CEDEX	Tél. : (1) 43.39.40.55
NUMERA	11, rue Primatice	75013 - PARIS	Tél. : (1) 45.87.17.56
OCTET D'AZUR	34, av. de l'Espérance	91390 - PARIS	Tél. : (16) 60.15.63.25
ORDINATEUR EXPRESS	3, rue Pelouze	75008 - PARIS	Tél. : (1) 45.22.15.15
PCV DIFFUSION	Parc Industriel Nord - Bâtiment 09	77200 - TORCY	Tél. : (1) 60.06.44.35
PG IMPORTS	23, rue de Bagnolet	75020 - PARIS	Tél. : (1) 43.48.51.11
ROHEN	16, rue Gaston Picard	94200 - IVRY S/SEINE	Tél. : (1) 46.72.34.48
SATV	BP 11 ; ZA le Hameau du Pin	14350 - LE BENY BOCAGE	Tél. : (16) 31.67.12.62
TECSOFT	18, rue du Pont des morts	57000 - METZ	Tél. : (16) 87.32.16.43
THE DISC COMPANY	1, rue du Dôme	F - 75116 - PARIS	Tél. : (1) 45.53.10.53
TITUS	28 ter, av. de Versailles	93220 - GAGNY	Tél. : (1) 43.32.10.92
UBI SOFT	1, voie Félix Eboué	94000 - CRETEIL	Tél. : (1) 43.39.23.21
US GOLD	BP 3- ZAC de Mousquette	06740 - CHATEAUNEUF DE GRASSE	Tél. : (16) 93.42.71.44
VAUGEOIS ELECT	35, rue Giraudeau	37000 - TOURS	Tél. : (16) 47.37.53.61
WORD PERFECT FRANCE	38, rue des Etats Généraux	78000 - VERSAILLES	Tél. : (1) 39.51.78.88

AMIGA EST DISTRIBUÉ PAR COMMODORE FRANCE S.A.R.L.